1995年8月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第1号通巻1号

電撃 Play Question
プレイクエスチョン

激烈大爆走！
PSユーザー必携超級解析伝導読本

SPECIAL

電撃PlayStation プレイステーション
8月号付録

鉄拳／闘神伝
リッジレーサー
クライムクラッカーズ
KING'S FIELD
キリーク・ザ・ブラッド
ぐっすんおよよ／雷電プロジェクト
極上パロディウス／悟空伝説
モータートゥーン／対戦ぱずるだま
ジグソーワールド／AⅣ
MYST／サイバースレッド
etc……

PSソフト完全大攻略
わからない日もこれで安心！濃縮拡張保存版

DENGEKI
PLAY
QUESTION

電撃プレイステーション8月号付録

電撃プレイクエスチョンSPECIAL

■発行人／佐藤辰男
■編集人／染谷恵司　■編集長／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
©Media Works 1995 PRINTED IN JAPAN

電撃Play Question SPECIAL
『鉄拳』『AM』『闘神伝』／PSソフト完全大攻略
電撃プレイステーション 8月号付録

1995年8月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第1号通巻1号

電撃 Play Question プレイクエスチョン SPECIAL

激烈大爆走！
PSユーザー必携超級解析伝導読本

鉄拳／闘神伝
リッジレーサー
クライムクラッカーズ
KING'S FIELD
キリーク・ザ・ブラッド
ぐっすんおよよ／雷電プロジェクト
極上パロディウス／悟空伝説
モーータートゥーン／対戦ぱずるだま
ジグソーワールド／AⅣ
MYST／サイバースレッド
etc……

電撃PlayStation プレイステーション
8月号付録

PSソフト完全大攻略

わからない日もこれで安心！濃縮拡張保存版

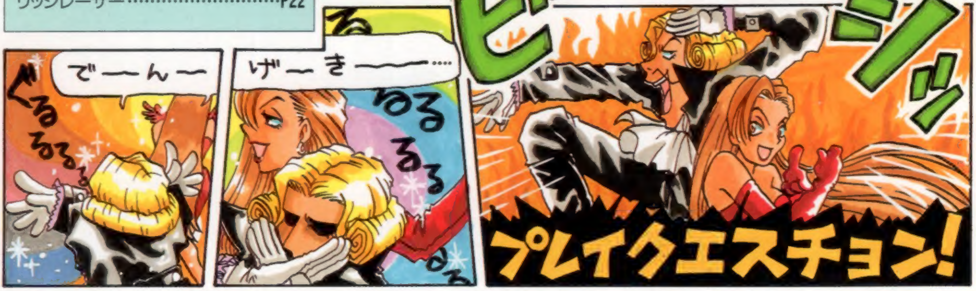
電撃 Play Question SPECIAL

プレイクエスチョン

豪華40タイトルラインナップ

アイドル雀士スーチーパイLimited……P64
井出洋介の麻雀家族……P79
宇宙生物フロポン君P!……P75
A.Ⅳ.EVOLUTION……P52
エンターテイメント雀荘 That's Pon……P79
柿木将棋……P77
金沢将棋'95……P77
喜国雅彦印 笑う婦警さんパチスロハンター……P72
球転界……P68
キリーク・ザ・ブラッド……P34
KING'S FIELD……P30
ぐっすんおよよ……P38
クライム・クラッカーズ……P26
悟空伝説……P49
極上パロディウスだ! DELUXE PACK……P46
コズミックレース……P69
サイバースレッド……P60
GEOM CUBE……P70
ジグソーワールド……P 51
実況パワフルプロ野球'95……P72
上海 万里の長城……P73
スターブレードα……P66
SPACE GRIFFON VF-9……P 71
TAMA……P73
ツインゴッデス……P74
ツインビー対戦ぱずるだま……P50
鉄拳……P 4
ニチブツマージャン女子高名人戦……P79
熱血親子……P75
ハイパーソリッド 闘神伝……P 16
パチ夫くん ～パチンコランド大冒険～……P78
VICTORY ZONE……P78
宝魔ハンターライム Vol.1……P76
麻雀悟空 天竺……P79
麻雀ステーションMAZIN……P79
MYST……P56
MISSLAND……P76
モータートゥーン・グランプリ……P48
雷電プロジェクト……P42
リッジレーサー……P22

PSで悩んでしまった、詰まってしまった。そんな諸症状にピッタリなのがこのプレイクエスチョンSPです。食前食後、トイレ中、いついかなる場合にも完璧フィット。激しく静かに解説します。



● Design/HAZAWAGUMI ● Illustration/AOI-NANASE(TEKKEN © NAMCO LTD.)/CG:BAKUHATSUROU-IKEDA/SATOMI-IWASE/NDO ● Editing/ITARU-UMEDA/MASARU-TAJIMA/SENTAROU-SHIGIHARA/KEITAROU-MATSUZAKI/KIMIHIKO-MIYATA ● Writing/YASUHIRO-NAKAMURA/YUUSHI-SATOU/IDOMU-JOH/TAKU-SHIMIZU/DAIMEI-NAKAGAWA

●鉄拳……P 4
●ハイパーソリッド 闘神伝……P16
●リッジレーサー……P22
●クライム・クラッカーズ……P26
●KING'S FIELD……P30
●キリーク・ザ・ブラッド……P34
●ぐっすんおよよ……P38
●雷電プロジェクト……P42
●極上パロディウスだ! DELUXE PACK……P46
●モータートゥーン・グランプリ……P48
●悟空伝説……P49
●ツインビー対戦ぱずるだま……P50
●ジグソーワールド……P 51
●A.Ⅳ.EVOLUTION……P52
●MYST……P56
●サイバースレッド……P60
●アイドル雀士スーチーパイLimited……P64
●スターブレードα……P66
●球転界……P68
●コズミックレース……P69
●GEOM CUBE……P70
●SPACE GRIFFON VF-9……P 71

ポリゴングマの一生

●喜国雅彦印 笑う婦警さんパチスロハンター……P72
●実況パワフルプロ野球'95……P72
●上海 万里の長城……P73
●TAMA……P73
●ツインゴッデス……P74
●熱血親子……P75
●宇宙生物フロポン君P!……P75
●宝魔ハンターライム Vol.1……P76
●MISSLAND……P76
●柿木将棋……P77
●金沢将棋'95……P77
●VICTORY ZONE……P78
●パチ夫くん ～パチンコランド大冒険～……P78
●アイドル雀士スーチーパイLimited……P79
●井出洋介の麻雀家族……P79
●エンターテイメント雀荘 That's Pon……P79
●ニチブツマージャン女子高名人戦……P79
●麻雀悟空 天竺……P79
●麻雀ステーションMAZIN……P79
●ハード&周辺機器……P81
●ライター質問箱……P82

はじめて★殺人事件

さて、みなさん！ 情けない賞品が当たるゲームブックはこのページ（以下、P）から始まります。本文とは一切関係のないこのお話、ヒマつぶしには最適かと……。ゲームブックですので、P順に順番に読んでいくのではなく、P数を指定されたらそこへとんで読んでいっていただきたい。では御健闘を。（：4Pへ）

鉄拳

鉄　　拳

● 3月31日●鉄拳●ナムコ●¥5,800
●対戦ACT
★総合評価：380：ここまできた本格３Ｄ格闘。ボタン連打でも10連コンボが出せるのはちょっとお得かな？

©NAMCO LTD.

ナムコの『鉄拳』とはこんなゲームである！

◉３Ｄ対戦格闘ゲーム『鉄拳』に関する基礎知識

▲最初の段階でマイキャラにすることができるのは８人。キャラごとにそれぞれ別の中ボスが用意されている点も新鮮だ。

「鉄拳」はシステム11という基板上で開発された。これはＳＣＥとナムコがアーケード用に共同開発した基板であり、プレイステーションの上位バージョン的なハードといえる。それゆえにＰＳ版の「鉄拳」は、今までにはとても考えられなかったほど移植度の高い（つまりアーケード版とほとんど変わらない）作品となっているのだ。メディアがＣＤであるために読みこみ時間こそ存在しているものの、それ以外の点ではアーケード版を超えているといっても過言ではないかもしれない。

◀『鉄拳』は3D対戦格闘ゲーム。登場キャラはポリゴンで構成されているため、こんな関節技もそっくり再現できるのだ。

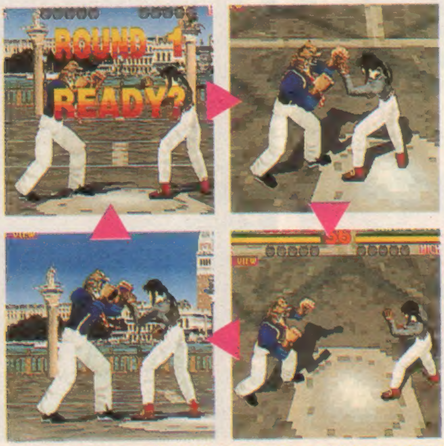
ここで「鉄拳」の内容について、簡単に紹介しておこう。このゲームは、方向キーと４つのボタンでマイキャラを操作するようになっている。方向キー上でジャンプ、相手と反対側に入れてガード、相手方向２回でステップイン（３回でダッシュ）など、システムはオーソドックス。ただ、４つのボタンがそれぞれ右パンチ、左パンチ、右キック、左キックに対応している点が珍しいといえるだろう。そのほかにも、相手をよろけさせる攻撃がある、ガードできない攻撃がある、各キャラに10連コンボと呼ばれる連続攻撃が用意されている、といった特徴を持っているのだ。

◉ポリゴン格闘だけにゲーム中に視点が切り換わる

このゲームでは、プレイ中に視点が切り換わることがある。この「視点切り換え」には２つのパターンあるので、順番に説明していこう。

１パターン目は「セレクトボタンを押してプレイヤーが視点を選ぶ」というもの。４つの視点から選べるようになっている（写真参照）が、やはりノーマルの視点が一番プレイに向いているだろう。この視点切り換えは、ゲーム開始後の一定時間内にセレクトボタンを押さないと無効になってしまうので注意！　タイムを「60」に設定している場合、「52」になったあたりでタイムアップになる。どのタイム設定でも、だいたい 8.7秒が経ったあたりで切り換えられなくなるので気をつけよう。

▲この場合、視点切り換わり後に左に位置することになる。起き上がりにコマンド技を重ねたい場合は入力方向に注意！



２パターン目は「投げ技などが決まった時に勝手に切り換わる」というもの。投げている最中と投げ終わった直後に視点が切り換わるのだが、この２度に渡る視点変更のおかげで両者の位置が入れ代わってしまうことも多いのだ。とはいえ、投げている時のマイキャラと敵キャラの位置関係を見ることで、投げた後の位置（左右どちらか）を知ることができる。投げ技が決まった時点での両者の位置関係が、そのまま視点切り換わり後の位置関係にもなっているからだ。つまり、マイキャラが投げ技の後で敵キャラよりも左にいれば視点切り換わり後も左に、右にいれば同じく右にいることになるわけ。慣れないうちは見極めにくいかもしれないけれど、瞬時に判断できるようになっておこう。

はじめて★殺人事件
私こと、私立探偵ポリゴングマのポリタンは旧知の仲の渡邊警部補に呼び出されていた。「予告殺人？」豪華なお屋敷をバックに警部補は頷いた。「この諏訪家の令嬢を今晩７時に殺しにくると手」「キャアアアア！」その時右手から突然女性の悲鳴が聞こえてきた！（①駆けつける：５Ｐへ）（②あれは？　怪しい人物に気づく：63P）

◉技をカウンターで決めると威力アップ!

まずはカウンターの定義から。「相手が攻撃モーション中で、その攻撃の当たり判定が発生する前に自分の攻撃を当てる」とカウンターになる。カウンターとなった場合、通常のダメージのほかにプラスαが加算されるので、トータルでのダメージもバカにならないのだ(計算式は本誌123ページのとおり)。

左下の写真の「ロウのドラゴンファングが当たる前に、キングのダイナマイトアッパーが当たる」場合を例に、実際に計算してみよう。この場合のカウンターダメージは「ダイナマイトアッパーの攻撃力×1.25+ドラゴンファングの攻撃力×0.25」となる。数値に置き換えて計算すると「20×1.25+60×0.25=25+15」、つまり40ダメージとなるわけ。ドラゴンファングという攻撃力の大きい技を逆用しているとはいえ、ダイナマイトアッパーが本来持っている攻撃力の2倍のダメージを与えていることがわかってもらえるだろう。このように、攻撃力の大きい技は一発逆転を狙える反面、出る前に潰されてしまうと被害も大きいのだ。もっとも、よほどスキの大きな技でもない限り、技を見た後でカウンターを狙いに行くのは実質的に不可能だろうが……。

▶棒立ちのジャックに一八の右パンチを当てたところ。この技は威力が12しかないので、ゲージもこれだけしか減らない。

◀5回転ギガトンパンチの出しかけに、一八の立ち右パンチがカウンターで入るとこうなる。15+32で実に47ダメージ!

▲身構えたロウが踏み込んだ瞬間(攻撃力が発生する前)に当てるとカウンターに。

▲四方投げからのハンティングスワンは、カウンターで入らないとKOできない。

▲だが、相手が起き上がり攻撃を出しているとカウンター扱いで一気にKOできる。

◉投げに関するシステムもキチンと知っておこう

相手を投げるための条件はただひとつ、「相手が投げ間合い内で立っている」だけ。相手が間合い外にいたり、しゃがんでいたり、ダウンしていたり、ジャンプ中だったりすると絶対に投げることができない。この場合、投げを空振りするポーズが出てしまうのだ(正確にいうと、1歩進んでから空振りをする)。もちろん、自分がダウンしていたり、ジャンプしていたりしてもダメ。けれども、しゃがみ状態からは投げることができる。相手の上段攻撃をしゃがんでよけた場合、その体勢のまま右パンチ+右キックなどを押せば、ちゃんと投げてくれるというわけ。

そのほかにも、相手の伸ばした手足をつかまえて投げることもできる。相手が投げ間合いの外からパンチやキックを出した瞬間に投げコマンドを入れると、その手足が投げ間合い内に入っていれば投げることができるのだ。ただし、相手の技の攻撃力が発生している時に投げようとすると、技を喰らうハメになるぞ。

◀スタート直後に出した一八の右パンチを、ポールは一歩も動かずに投げることができる。

◀投げを失敗したところ。色違いのヒットマークこそ出ているものの、攻撃力はゼロだ。

ガード不能技を出されたら、こう返そう!

ガード不能技を出された時、思わずガードしたり、躊躇した上でバックステップしてしまうという経験は誰にでもあると思う。もちろん、これらの行動を取ると、たいていはそのまま喰らってしまうハメになる。こんな場合はむしろ積極的に攻めるようにしよう。打撃技で止めたり、ガード不能技の攻撃力が発生する前に投げたりするのだ(ただし投げは、カウンター扱いにならない)。

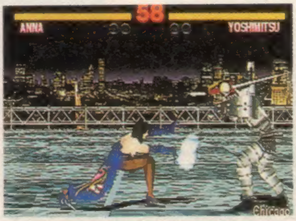
はじめて★殺人事件
私と警部補は悲鳴の上がった部屋に駆けこんだ。2F、寝室らしい部屋で、メイドが壁の方を指を指しながら震えている。「!」壁には一面の血と共に、切り取られた腕がぶら下がっていた。手のひらを釘で止められ、まるで悪趣味な芸術作品のようにも見える。「部下を」警部補に言われメイドは震えながら部屋を出いった。(:53Pへ)

◉無防備状態を極力作らない戦い方を心掛けよう

ゲーム中には、方向キーやボタンをいくら押してもマイキャラが反応してくれない「操作不可能な時間」というものが存在する。この間は相手を攻撃することはもちろん、防御することもできない無防備状態におちいってしまうのだ。その最たるものはダウンしている時とよろけている時。しかし、そのほかにも、一瞬とはいえ無防備状態になることは意外に多いので注意しよう。

◀ダウン中は無防備。方向キーやボタンを押しまくって、少しでも早く起き上がりたい。

無防備状態には大きく分けて2つのパターンがある。スキの大きい技を空振りしてしまうケースと、ガードされたときスキが生じてしまうケース。前者は硬直時間の長い技を空振りしたり、投げ技を空振りした時がそう。後者はモーションの大きな技をガードされたり、ジャンプ攻撃をガードされたりした時がそう。闇雲に技を出すのもいいが、慣れてきたらこれらのことも頭に入れて戦おう。逆に相手の無防備状態を見つけたら、積極的に攻めていこう。



▲双掌破などは相手にガードさせれば問題ない。相手もガード時の硬直で動けなくなるためだ。ただし、空振りには要注意！

▲登り蹴り（前大ジャンプキック／ニーナの場合はジャンプハイキック）をガードされると、着地するまで無防備なままだ。

◉よろけ技からの攻撃も活用しよう

このゲームにはガードするとよろけてしまう技がいくつか用意されている。これらをうまく利用することで、意図的に相手を無防備状態に追いやることもできるのだ。ただし、よろけさせたといっても、相手が無防備状態でいるのはほんの一瞬だけ。出るまでに時間のかかる技で追い打ちするのはやめよう。また、ふだんならば相手をダウンさせることのできない技であっても、相手がよろけている時に当てるとダウンさせられることも覚えておこう。ダウンさせれば再び相手を無防備状態にもっていけるので、無理に大技を狙う必要はないのだ。

キャラごとの固有技としては、飛び蹴り系（一八の空斬脚など）がよろけ技になっている。とはいえ、これらの技を出した後は自分の体勢も崩れていることが多いので、すぐに次の攻撃を入れるようにしよう。起き上がり攻撃のクロスチョップ系（左右のパンチを同時に押して出す技）でも相手をよろめかせることができるぞ。

▲レバーを↘に入れた通常技のいくつかも、よろけ技になっている。キングのエルボースマッシュが代表格。

◀ポールのあびせ蹴りは、出した後も体勢が崩れない。投げ技などにつなげやすい、性能のよい技だ。

◉ボタンの押し方にも気を配ろう

あらかじめ左（右）パンチを押し続けておくと、その後に左（右）キックを押すだけで投げ技を出すことができる。これを利用することで、キングのツームストンパイルドライバーなどを狙って出すこともできるようになるのだ。ツームストンを出したいのに、コマンド入力が正確でないためにジャガードライバーになってしまう経験を持つ人も多いだろう。そんな時はあらかじめ左パンチを押した状態のままコマンドを入れ、最後に右パンチを押すようにしてみよう。失敗してもただの右パンチになってくれる。

続いてボタンの同時押しについて。４つのボタンのうち２つを同時に押すと、優先順位の高い方が自動的に選択されて出る。優先順位は全キャラ共通で「左パンチ＞右パンチ＞左キック＞右キック」。右パンチと左キックを同時に押すと右パンチが出るというわけ。３つ以上のボタンを同時に押した場合は投げ技が優先され、４つ押しの場合、左パンチ＆左キック投げが必ず出る。

▲２つのボタンを同時に押しておく必要がある技は、時間差押しを活用しよう。写真のようなミスが減るぞ。

▶左パンチと右パンチと左キックの３つを同時に押した場合、左パンチ＆左キックの投げになる。

はじめて★殺人事件

しばらく森の中を行く内に、自分の方向感覚が役に立っていないことに気がついた。おかしい……しかも前方には暗い森に不似合いな、明るい音楽の鳴り響く広場が見えている。考えることに疲れてしまった私はとりあえず吸い寄せられるように、明るく楽しげな広場の方に歩き始めていた。（：40Pへ）

※コマンド表記は本誌123ページを参照してください。

◉起き上がり攻撃

ダウンしてしまうと、かなり不利になる。だが、起き上がり攻撃をうまく使うことで、不利な状況から脱出することも不可能ではないのだ。ここでは操作方法ごとに分けて説明していこう。なお、パンチボタンも同時に連打すれば、起き上がり時間をより短くできるぞ。

キック連打

その場で立ちキック（中段攻撃）を出す。タイミングによっては相手の追い打ち攻撃を潰すこともできる。

前（後）転中 キック連打

回転後に立ちキック（中段攻撃）を出す。積極的にキックを当てに行くというよりは、牽制用といった感じ。

→ ＋ ボタン

その場から相手に向かって頭から突っ込んでいく技。初心者が相手でもない限り、ほとんど決まらないだろう。

前（後）転中 → ＋ ボタン

パンチボタンを同時に押して出す起き上がり攻撃を相手にガードさせると、よろめかせることができる。

↓ キック連打

その場で下段攻撃のしゃがみキックを出す。相手が不用意に近づいてくるようならば、狙ってみるのも悪くない。

前（後）転中 ↓ キック連打

回転後にしゃがみキックを出す。相手から離れるように回転して逃げた場合など、使える状況は限られる。

← ＋ ボタン

その場で跳ねるスプリングキック系の技。もっとも攻撃的な起き上がり方だが、ガードされると確実に反撃される。

◉相手をダウンさせたらこちらが有利

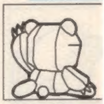
相手をダウン状態（地面に横たわっている状態）にすることができたら、追い打ち攻撃を決めるチャンス。的確に攻撃を決めて、より大きなダメージを与えたいところだ。

ダウンしている相手には、下で紹介しているダウン攻撃しか当てることができない。ポールのあびせ蹴りのように、画面上では当たっているように見えるのに、実際には当たっていない（空振りしてしまう）技もあるので注意しよう。

◀レバー真上で自動追尾のダウン攻撃に。もし変なところに入っていると……。

ただし、ダウンしている相手が少しでも起きる素振りを見せたならば、中段の攻撃などを当てることができるようになる（前出のあびせ蹴りも当たる）。つまり、相手がダウン状態から回復して前転や後転をしている間も、まだ攻撃チャンスは続いているというわけだ。攻撃する側としては素直にダウン攻撃を狙ってもいいが、「相手が後転してダウン攻撃を避けようとするだろう」と思ったならば、あびせ蹴りなどを放ってみるのもおもしろい。

なお、ダウンしている時間は、威力の大きい技を当てた後ほど長くなるようになっている。複数の攻撃を連続して当てた場合は、最後に決めた技のダメージで判断していることも覚えておこう。



↑ ＋ ボタン 小飛び右パンチ

いわゆる小ダウン攻撃。慣れるまで、方向キーを短く入れるのが難しいかも。

↑ ＋ ボタン 飛び右パンチ

いわゆる大ダウン攻撃。出るまでに時間はかかるものの、威力が大きいところが魅力だ。

↓ ＋ ボタン しゃがみ左キック

もっとも当てやすい技。相手の足側から出す場合は、かなり近づかないと空振りする。

キャラ固有の技

各キャラごとにダウン攻撃として使える技が用意されている。左にあげたダウン攻撃よりも使いやすく、威力も大きいものがたくさんある。

はじめて★殺人事件

池の畔で少女が１人、木にぶら下が……いや、首をくくろうとしていた！「やめておきなさい。首をつって死ぬと、目玉が飛び出るわ、体内の排泄物が漏れるわで無惨なもんです」私の呼びかけにビクッと動きが止まる。「でも、でも、私なんか死んだ方がいいんです！」（①詳しい話を聞く：44Pへ）（②右の茂みの視線に気づく：19Pへ）

全17キャラクターによる、有効な連続攻撃リスト

◉こんな連続攻撃を狙ってみよう!

ここでは各キャラが使うことのできる連続攻撃を、難易度や威力と共に紹介していこう。

難易度とは連続攻撃全体の出しやすさのことで、A(とても難しい)からE(とてもやさしい)までの5段階で評価してある。プレイヤーの腕にもよるが、AやBの連続攻撃を実戦の中で決めるのは、難しいかもしれない。

◀崩し右パンチ(↘右パンチ)で相手を浮かせるパターンが多い。その場合、相手と密着して出すよりも、少し離れて出した方が後の攻撃をつなげやすい。

▲連続攻撃の後にダウン攻撃まで入るものもある。追い打ちを忘れずに。

威力とは連続攻撃をすべて決めた場合の合計ダメージのこと。最初の攻撃がカウンターで決まるとダメージも大きくなるが、ここではカウンターにならない場合を前提に計算している。多くの連続攻撃は「空中に相手を浮かせ、そのまま攻撃する」というお手玉パターンを採用している。これらの後にダウン攻撃を決められるものも多いので、そこまで決まれば威力も当然アップするぞ。

※Nは方向キーがニュートラル状態を示す。

三島一八

右上のパターンは、ダブルアッパーをやや遅く当てることと、2発目の風神拳の移動距離を十分にとることがポイントだ。風神拳とダブルアッパーのコンビネーションはいろいろと応用がきく。この連続攻撃がうまく出せない人は、風神拳から再び風神拳につなげたり、ダブルアッパーから風神拳につなげたりしてもいい。威力は落ちるものの、確実性を増した方が実戦では役立つからだ。

右下のダブルアッパーで浮かせるパターンも、もう1度ダブルアッパーを当てたり、右踵落としにつなげたりすることができるぞ。

難度 B 威力 85

風神拳 →N↓↘ ▶ ダブルアッパー ↘ ▶ 風神拳 →N↓↘

難度 D 威力 65

ダブルアッパー ↘ ▶ 鬼哭連拳の2、3発目 →

ポール・フェニックス

右上のパターンはこれまでにも何度か本誌で紹介してきたもの。三宝龍を2発だけで止めて相手を浮かし、そのまま瓦割り崩拳へとつなぐのだ。コマンド内容は決して難しくないがタイミングが合わないと瓦割り崩拳にうまくつながらないので、落ち着いてコマンドを入れるようにしよう。

右下のパターンは、通常技2発からの崩拳。崩拳だけで50もの威力があるため、こんな連続攻撃でも体力の6割を奪うことができるのだ。崩拳へつなげる連続攻撃はほかにも考えられる。操作しやすいパターンを見つけてみよう。

難度 C 威力 80

三宝龍(2発のみ) →→ ▶ 瓦割り崩拳 座り途中 →

難度 D 威力 75

崩し右パンチ ↘ ▶ 崩し左パンチ ↘ ▶ 崩拳 ↓↘→

※連続技は対戦キャラやタイミングによって成功しない場合があります。

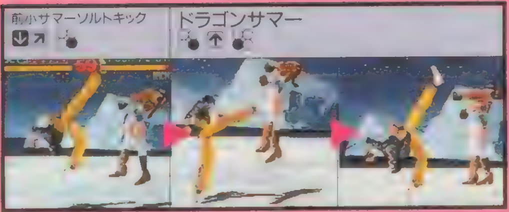
はじめて★殺人事件
しばらく森の中を行く内に、自分が道に迷い始めていることに気がついた。おかしい……しかも前方には暗い森に不似合いな、明るい音楽の鳴り響く広場が見えている。「あれは……いったいなんだ? いくら広いとはいえ、庭の森がこんなに広いわけがない。何かがおかしい!」(:40Pへ)

マーシャル・ロウ

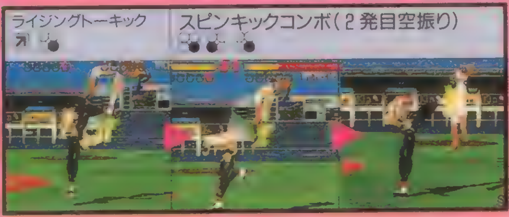
ロウを使うのならば、前方への小サマーソルトキックを積極的に狙ってみたい。威力も大きいし、相手を浮かせることもできるからだ。この技はちょっとの時間だけ下方向にキーを入れれば出せるので、最短時間で出せるように練習しておこう。連続攻撃をより決めやすくしたい場合は、真上でなく前方に飛ぶことも忘れずに。

右下のパターンはスピンキックコンボの1発目と3発目を当てている（2発目は空振り）点に注意。通常技で浮かせているため威力も小さいが、前方小サマーで浮かせれば67まで威力はアップする。

難度 C
威力 85



難度 C
威力 57



ジャック

崩し右パンチで相手を浮かせた後に通常技を1発当て、コマンド技へとつなぐ攻撃だ。コマンド技とはいえ、どちらも操作自体は決して複雑ではないため、慣れれば楽に決められるようになるだろう。以上、浮かせてからのお手玉パターンを紹介したが、ジャックの場合はむしろ威力の大きい打撃技や各種のコンビネーション技を使うことの方が多いかもしれない。打撃技としてはメガトンパンチやパワーシザースが、コンビネーション技としてはスイングL（R）ナックルやハンマーラッシュが、よく使われることになるだろう。

難度 C
威力 62

難度 C
威力 50

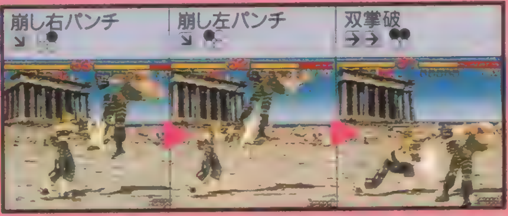
ニーナ・ウイリアムズ

崩し右パンチで相手を浮かせることに成功したら、立ち右キックなどの通常技を当てにいこう。通常技とはいえ威力もバカにならないので、一気に相手の体力を減らすことができるだろう。

右上のパターンでも使っている双掌破は、出るまでがそこそこ速く、なおかつ身を乗り出して放つという技。使い勝手の良い技なので、とどめ用にぜひ取り入れよう。

ニーナは関節技による連続攻撃も使うことができる。3段目まで決めると60ダメージにもなるので、相手がスキを見せたならば積極的に掌握を狙っていこう。

難度 C
威力 57



難度 B
威力 72

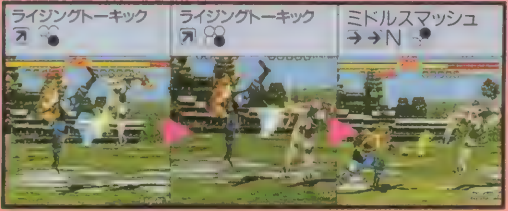
正拳を下から突き上げて浮かす。そこから打ち降ろしの右っ！（：26Pへ）

キング

難度 B / 威力 60
難度 C / 威力 60

キングの崩し右パンチでは相手を浮かせることができない。そこで他の技を使って浮かせる必要が出てくる。もっともオーソドックスなのは右上のパターンでも使っているスマッシュアッパー。ここからワンツーパンチ（方向キーを前に入れること）につなぐのだ。最後のミドルスマッシュは空中で当てるのではなく、ダウンしているところに当てているので注意。ワンツーパンチのところを10連コンボにするのも効果がある。

右下のパターンでは小の登り蹴り（ライジングトーキック）で浮かし、さらにもう1度当てている。



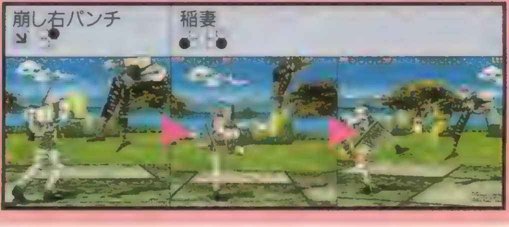
吉光

難度 D / 威力 60
難度 E / 威力 70

崩し右パンチのステップインアッパーは相手を浮かせる攻撃だ。しかも前進しながら出すため、同じ場所からコマンドを3回続けて入れるだけでお手玉をしてくれる。

右上のパターンはそれを最大限に利用したもの。ステップインアッパーを4回当てようと思っても絶対に空振りしてしまうので、3回当てたらすぐに斬哭剣を出し、ダウンしている相手に当てよう。

右下のパターンはステップインアッパー後に稲妻を出すだけなので操作が簡単だ。そのくせ威力もそこそこあるので、相手を浮かせることに成功したら狙ってみよう。

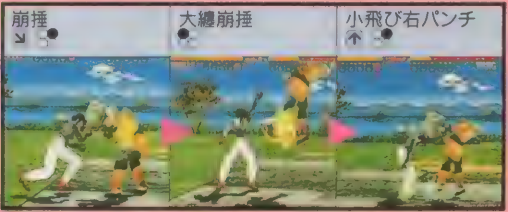


ミシェール・チャン

難度 E / 威力 49
難度 C / 威力 88

ミシェールには相手を浮かせられる技がほとんどないので、空中でのお手玉にはこだわらない方がいいだろう。右上のパターンのように、ダウン攻撃をからめていくといい。

右下のパターンは最初に背面取りを決める必要がある。この技を決めることができれば、あとは相手の背後から好き勝手に攻撃できるのでおいしいのだ。よけられやすいジャーマンスープレックスを狙うよりも、打撃技を狙っていこう。もちろん10連コンボもOKだ。ただ、残念ながら対戦相手により9連目を空振りすることもある。



※ミシェールと王の背面取り（残月）からの10連コンボは、ロウ、ニーナ、ミシェール、王、熊、アンナ、雷竜以外には9発までしか入りません。攻撃力は80（王は115）。

「昨日のことだ。警備担当の巡査がこんなモノを拾った。警部補の出したビニール袋に納められていたのは赤い紙…黒いインクで｛R27、L4、R31｝と読める。「これが何かわからなかったんで、キミを呼んだんだが、まさか本当に血が流れるとはなぁ」鑑識の結果、血も腕も本物だという報告が届いた。 （→：79Pへ）

李 超龍

難度 C / 威力 67

難度 A / 威力 53

右上のパターンはロウのところで紹介したもののアレンジバージョン。リーではなぜか前小サマーソルトからのリーサマー（の２発目）が当たらないようなので、スピンキックコンボに変えてある。
右下のパターンは相手を浮かすのにシュレッダーキックコンボを使っている。もちろん、前小サマーソルトを使っても構わない。前小サマーソルトの方が当てやすい人は、こちらを使おう。この連続技はレフトジャブラッシュとリーナックルコンボを出すタイミングがやや難しいが、練習すれば実戦でも使えるようになるだろう。

前小サマーソルトキック | スピンキックコンボ

シュレッダーキックコンボ（１発のみ） | レフトジャブラッシュ ×３（２発目空振り） | リーナックルコンボ ×３（３発目空振り）

熊

難度 E / 威力 52

難度 E / 威力 57

右上のパターンは他キャラ同様に崩し右パンチで相手を浮かせ、追い打ちしている。間にはさむ通常技の種類によってはベアシザースにつなげることができるので、いろいろと試してみよう。なお、右下のパターンで使っているベアヘブンキャノンは熊版の通天砲だ。
両方のパターンで使っているベアナックルは、ジャックたちのハンマーナックルとは異なり、ダウン攻撃としても使うことができる。右上のパターンでは空中追い打ちとして使っているが、右下のパターンではダウン攻撃として使っている点に注目して欲しい。

崩し右パンチ | 右パンチ | ベアナックル

ベアヘブンキャノン ×３ | ベアナックル（ダウン攻撃）

王 椋雷

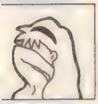
難度 C / 威力 123

難度 C / 威力 87

右上のパターンは残月で投げてから10連コンボを決めるというもの。残月の後は大ジャンプ１回で相手の背後につけるので殴りまくろう。もちろん、ミシェールと同じように背面取りから決めてもいい。しかし投げ技である残月の方が決めやすく、しかも威力も大きいのでこちらの方が便利なのだ。
右下のパターンは大纏崩捶から崩拳へとつなげる連続攻撃。大纏崩捶の直後に崩拳を出すと、なぜか崩拳の威力が小さくなってしまう（だいたい20前後？）。これを避けるために、ほんの一瞬だけ待ってから出すようにしよう。

残月 接近して | 10連コンボ コマンド表（本誌P123）参照

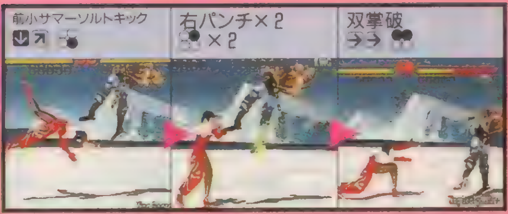
崩捶 | 大纏崩捶 | 崩拳



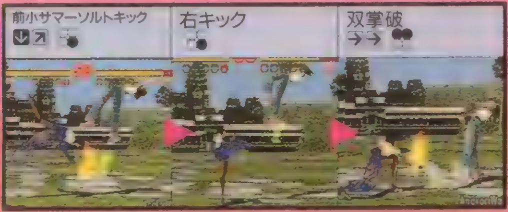
アンナ

連続技のつなげやすさと技の威力を考えると「前小サマーソルトキックで相手を浮かせ、双掌破でとどめをさす」というパターンがとても有効。というのも、これらの技の間に通常技を少しはさむだけで、相手の体力のほぼ7割を奪うことができるからだ。中でも、操作が割と楽で威力もそこそこある右下のパターンは初心者におススメ。もし、コマンド技を確実に出す自信がない人は、崩し右パンチからの立ち右パンチ、立ち左キックという連続攻撃でもいいだろう。通常技ばかりだが、それでも44ダメージを与えることができる。

難度 C　威力 91



難度 D　威力 87



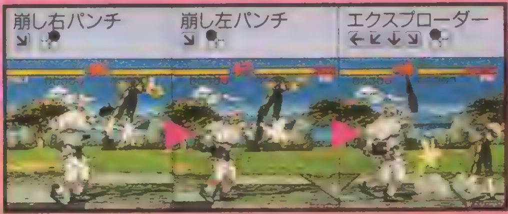
P.ジャック

右上のパターンは今まで本誌で紹介してきたもの。上級者なら崩し右パンチで相手を浮かせた後に↘左パンチを2回続けて決め、最後にP.ジャックブラストへとつないでみよう。難度は増すが、その分威力も20アップし、合計80ダメージを与えることができる。

右下のパターンはP.ジャックのオリジナル技であるエクスプローダーを組み込んだもの。この技は相手が足を向けている時はダウン攻撃にはならないはずだが、この連続攻撃時のみはしっかりと入るようになっている。威力の大きい技なので、有効に活用したい。

難度 C　威力 60

難度 D　威力 65



アーマーキング

キング同様、崩し右パンチで相手を浮かせることができない。だがアーマーキングにはブラックスマッシュという便利な技があるので、これを使って相手を浮かせてしまおう。

右上のパターンは崩し右パンチをはさんでブラックスマッシュを2回当ててしまう連続攻撃だ。2回目のブラックスマッシュは一見すると当たりそうにないが、相手がかなり低い位置にいても当たってくれる。

右下のパターンは相手がダウンしたところにミドルスマッシュを当てている点に注意してほしい。

難度 D　威力 70

難度 D　威力 55

はじめて殺人事件　「あと3秒……フッ！ [illegible] ……広間一面に紅い海が広がっていた。「キャアアアアア！」（：21Pへ）

巌竜

右上のパターンは巌竜使いならぜひ会得して欲しい連続攻撃(笑)。動きが妙で、決めるとちょっぴりうれしくなる点がポイントだ。右パンチボタンしか使わないので、練習すればすぐに使えるようになるだろう。ただし、歌舞伎張り手の2発目が空振りしてしまうことも多いので、覚悟しておこう。

右下のパターンは崩し右パンチを出した直後に閻魔突張りを2発だけ出すようにしよう。でないとうまくつながってくれないからだ。最後にサバ折りシザースを入れているため、威力の方はそこそこ期待できる。

難度 D　威力 52

崩し右パンチ ↘ → 右パンチ → 歌舞伎張り手 ↓

難度 C　威力 72

崩し右パンチ ↘ → 閻魔突張り(2発) → → サバ折りシザース →→

州光

右上のパターンは崩し右パンチのステップインアッパーでお手玉をするというおなじみの連続攻撃。ここでは2発だけ当てているが、タイミングによっては3発当てることも可能だ。立ち左キックは吉光のそれよりも遠くまで届くので、うまく使ってあげよう。

右下のパターンは大道芸的な要素も入っている連続攻撃。忍法卍葛はタイミングよく1回ずつ単発で当てていこう。4回まで続けて当てることができるぞ。忍法卍葛は威力がそこそこあるので、すべて当てると投げ技よりも大きなダメージを与えられるのだ。

難度 E　威力 55

崩し右パンチ ↘ → 崩し右パンチ ↘ → 左キック

難度 B　威力 80

崩し右パンチ ↘ → 忍法卍葛(4発) ← ×4 → 左キック

三島平八

相手をかなりの高さまで浮かせることができる鬼神拳。この技は威力が40もあるので、ここから崩拳や風神拳につなげるだけでも、かなりの効果が期待できる。

右上のパターンは前号でも紹介した、ダブルアッパーをからめたもの。難度は高いが、その苦労に見合うだけの威力が保証される。

右下のパターンは、より実戦的な連続攻撃。通常技をはさんでいるだけだが鬼神拳と崩拳の威力が大きいため、100を超えるダメージを相手に与えるのだ。平八を使うときは、鬼神拳を当てることだけに集中していればいいのかもね。

難度 A　威力 115

鬼神拳 →→ → ダブルアッパー ↘ → 崩拳 ↓↘→

難度 C　威力 102

鬼神拳 →→ → 右パンチ → 崩拳 ↓↘→

まじめに人生相談

そうか……私はそんなに疲れていたのか。リフレッシュ休暇でも取って生まれ変わろう。ここはポリゴングマらしくパーッと、女体盛りや、[illegible]相手にヘアパックでかましてみようか。あんまりハデに暴れすぎて、ポリゴン[illegible]はやだなぁ。……などと河原でボーッと考えながら、一日が過ぎていくのでした。まる

初心者講座〜これから『鉄拳』を始めようと思っているキミへ

◉まずはキャラの動かし方を覚えよう

方向キーをニュートラル状態にしておくと、マイキャラは何もせずに立っている。方向キーを前方に入れれば前進し、後方に入れれば後退する（相手が技を出している時に後方に入れると立ちガードする）。方向キーを前方下に入れるとしゃがみ歩き（座り前進）をし、後方下に入れるとしゃがみ下がり歩きをする。しゃがんでいる時に相手が技を出すと、その時点でしゃがみガードをする。方向キーを前方に2回入れればステップインし、3回入れるとダッシュ。また、後方に2回入れるとバックステップ（飛び退き）をする。ジャンプするには、方向キーを上方向に入れればいい。キー操作によって3方向（↖↑↗）に飛べるので、うまく使い分けられるようになろう。また、方向キーを上方向に入れている時間を長くすることで対空時間の長いジャンプをすることも可能。

攻撃の種類は、攻撃する部位によって大きく4つに分けられる。くわしくは下を見てもらいたい。

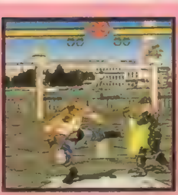
上段攻撃

頭部をめがけて攻撃する技。そのためしゃがまれると空振りしてしまう。立ちガードすることで防御することができる。しゃがめばガードしなくとも当たらない。

中段攻撃

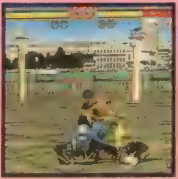
腹部をめがけて攻撃する技。立っている相手はもちろん、しゃがんでいる相手にも当てることができる。防御は立ちガードで（しゃがみガードだと防御不可）。

下段攻撃



脚部をめがけて攻撃する技。もちろん、立っている相手にも当てられる。防御する時はしゃがみガードで。立ちガードをしていると喰らってしまうからだ。

ダウン攻撃



ダウンしている相手を攻撃する技。防御側は一切ガードすることができない。起き上がり攻撃をしたり、回転して逃げたりするしかないのだ（7ページ参照）。

◉コマンドが特殊な技はこう出そう

コマンドリスト（本誌120ページ）を見ていると、特殊な入力方法があることに気づくだろう。ここではそれらの技を出すタイミングを説明していこう。

「接近して」というのは、ゲームスタート時の間合いよりも少しだけ接近した状態をいう。「立ち上がり途中」（座り始め）は、方向キーを戻した（下に入れた）瞬間という意味だ。同じく「座り前進し始め」はしゃがみ歩きを始める瞬間を、「前大ジャンプ始め」は前大ジャンプをした直後を、それぞれ指している。

方向キーを同一方向に3回入れる必要のあるコマンドは、同一タイミングで「タタタ」と入れるよりも、「タ、タタ」と分けるつもりで入力してみよう。絶招通天砲などで練習するといい。

▲「座り始め」は、しゃがんだ瞬間にボタンを押さないと出ない。限りなく同時に近くてもOKだ。

◀ミシェールの絶招通天砲で練習しよう。最後は方向キーを入れっぱなしにすること。

◉連続技は速攻でコマンドを入力せよ

パンチやキックを連続して叩き込む技がある。コマンドは特定のボタンを順番に押すだけなのに、「なぜかうまく出てくれない」と悩んでいる人も多いのではないだろうか？　この『鉄拳』では、とにかく素早いコマンド入力が求められる。ポンポンとテンポよく入れるというよりも、ポポポンと一気に先行入力する感じだ。ここでは「左キック→右キック」というもっとも単純な連続技である吉光の稲妻を使って説明していこう。

ふつうに「左キック、右キック」とボタンを押しても稲妻は出てくれない。この技は左キックのグラフィックが出始めた時点で右キックボタンを押さないと出ないからだ。逆に入力さえ済んでしまえば、コントローラから手を離していても2発目のキックは出てくれる。とにかく早めにボタンを押すクセをつけよう。

稲妻を出せるようになったら左のスピンキックコンボに挑戦してみよう。こうやって少しずつ慣らしていくのだ。

はじめて・殺人事件

[illegible]い。弘子とお姉さんはとっくの昔に昏倒していた。破居男も救急車で運ばれていった。しかし警部補の言う通り、犯人はどうやって殺人を犯したのだろうか？（：80Pへ）

◉コマンド技を確実に出すためのチェックポイント

▲ポールの崩拳。キー操作後、少しだけ待ってからボタンを押してみよう。このグラフィックが出ているときにボタンを押すのだ。

最初は正確なコマンドを入れるところから。キー操作に不備があったり、押すボタンを間違えたり、余分なボタンを先に押していたりすると技は出てくれない。いま1度、手元に注意しながら技を出してみよう。次にボタンを押すタイミングについて。キー操作と同時にではなく、キー操作後ワンテンポおいてから押すようにしてみよう（技が出るまでにスキができるが無視していい）。これを意識するだけで技が出やすくなるはずだ。慣れてくればスキを作らずに技を出せるようにもなる。

それでも出せないという人は、方向キーをコマンドの最後の位置でしっかりと固定させることに注意を払おう。

あせることはない。ゆっくりと、しかし確実に会得していこう。

◉代表的なコマンド技の出し方を紹介

出しにくい技をいくつかピックアップし、その出し方をくわしく紹介していこう。ファイトカウントを5に、ラウンドタイムを無限に設定し、対戦モードで練習するといいだろう。なお、コントローラが2つつながっていないと対戦モードには入れない。1つしかない人はアーケードモードで始め、コントローラをつなぎ換えて対戦する（乱入する）といいぞ。

風神拳

コマンド部分だけを入れる練習をしよう。正確に入力していれば、写真のようにしゃがみダッシュをする。あとはボタンを押すだけ。ボタンを押すタイミングで移動距離の調節も可能だ。

破砕蹴

コマンドリストでは→↗となっているが、実質的には↗だけでOK。キーを↗に入れると同時に右キック、左キックと素早く押そう。両ボタンをこするように押してみてもいいだろう。

シュレッダーキックコンボ

リーのこの技は左踵落としとコマンドが同じ。だが、キー操作後にワンテンポ間をおいてからボタンを押すことで、うまく出せるようになる。キーをニュートラルに戻すイメージだ。

ハンティングスワン

コマンドは単純だが、うまくタイミングを取れない人も多いのでは？　先に一方のボタンを押し続けておき、キー操作と同時にもう一方のボタンを押すとかなり出しやすくなるはずだ。

ツームストンパイルドライバー

左パンチを押した状態で↓↙←→右パンチと操作すれば、ジャガードライバーを出さずにすむ。コマンド部分にムダがあるが、この方がかえって出しやすくなるのだ。覚えておこう。

◉全キャラで平八に勝って、エンディングを見よう！

▲ガードしたらすぐに反撃する。もし空振りさせることができたら、そのまま投げてしまって構わない。
◀登り蹴りパターン。1度投げなどでダウンさせ、平八の起き上がりに重ねるのが理想だ。

難敵であるラスボスの平八に勝つための戦法を紹介しよう。これを実践すれば、初心者でも勝てるようになるはずだ。

平八戦では、こちらから攻撃をしかけないことが大切だ。投げようとするとしゃがんでよけられる上に反撃を喰らうし、打撃技を出してもガードが固いため、ほとんど効果がない。ではどうするのかというと、「待ち」に入るのだ（対戦では不毛な「待ち」だが、COM相手になら使っても構わないだろう）。平八にどんどん攻撃させて、そのスキにこちらの攻撃を当てていくというわけ。まずは何度も戦って平八の攻撃パターンを覚えよう。しっかりとガードしないと、反撃する前に倒されてしまうぞ。狙うのは雷神拳や崩拳、踵落としといった打撃技。これらを立ちガードし、すぐさま出るのが早い技で反撃するのだ。慣れればガード後に投げ技を決めることもできるようになる。

平八の目の前で前大ジャンプキック（いわゆる登り蹴り）を出すのも効果がある。1度倒すことができたら、連続して決めることができるだろう。

闘神伝

●1月1日●ハイパーソリッド　闘神伝
●タカラ●¥5,800●対戦ACT
★総合評価：345：なぜこんなに早く発売できたのか？　といわれたPS 3D格闘ゲームの金字塔。続編の発売が待たれる。

©TAKARA イラスト原画／ことぶきつかさ 彩色／SATOSHI.H

サルでも勝てる『闘神伝』

◉女の子＆イジメられっこしか読んじゃダメ!!

サルでも勝てる「闘神伝」と題して、いつも対戦でイジメられている人やどーしてもCOMに勝てなくてエンディングが見れないというそこの女の子！　そんなキミたちに、使用キャラのなかで一番強いと思われるエイジを使ってスペシャル攻略を紹介しちゃうぞ。まずは基本的な戦い方を覚え、次のステップの連続技がマスターできるよう練習あるのみ！さすがに、この記事を読んだだけでは強くはなれないぞ。あとはキミの努力次第！強いヤツらを見返してやれっ!!

▲通常技の出が早く、スキも少ない。しかもカッコイイときたら使わなそんっ!!

◉エイジ最強伝説!!

エイジは通常技、必殺技の間合いが広く、スキも少ない。遠距離なら飛び道具、接近戦では連続技を狙うと間合いに関係なく自分のペースで戦えるのもエイジが強いといわれるポイントだ。まず、いつでも必殺技が出せるように練習して、ここで紹介している連続技を決められるようになろう！　常にこれだけを狙っていけば勝てる!!

お手軽連続技

▲近距離で、立ち弱斬りまたはしゃがみ弱キックを当ててから…。

▶立ち強斬りへつなぐ。このときボタンを連打しているといいぞ。

◀立ち強斬りが当たったのを見てから、飛翔斬のコマンドを入力する。タイミングは遅め。

……だから強い!!

通常攻撃(基本攻撃力)

		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
直立	近距離	柄頭打ち(4)	熊刃閃(ユウジンセン)
直立	遠距離	上段突き(12)	狼牙斬(ロウガザン)
しゃがみ	近距離	下段払い斬り(9)	踝斬り(クルブシギリ)
しゃがみ	遠距離	下段突き(8)	白虎斬(ビャッコザン)
ジャンプ		跳躍脚(8)	鷲撃閃(シュウゲキセン)
		弱威力蹴り攻撃	強威力蹴り攻撃
直立	近距離	膝打ち(4)	上段回し蹴り(14)
直立	遠距離	上段蹴り(8)	
しゃがみ	近距離	払い蹴り(4)	蛇狐蹴り(ジャコゲリ)(16)
しゃがみ	遠距離		脚刈蹴り(アシガリゲリ)(12)
ジャンプ		跳躍脚(5)	駃嘴弾(ゲキシダン)
投げ技		背負い投げ	←+△or○(56)

必殺技攻撃(キャラクター右向き時)

名称	入力方法	基本攻撃力
[illegible]	(弱)↓↘→+□	16
	(強)↓↘→+△	20
飛[illegible]	(弱)→↓↘+□	地上=32、空中=20
	(強)→↓↘+△	地上=8、空中=24
[illegible]	(弱)ジャンプ中↓↙←+×	14(一発のみヒット)
	(強)ジャンプ中↓↙←+○	12(複数回ヒット)
[illegible]	(弱)↘+×	8
	(弱)↘+○	10
[illegible]	→↘↓↙←↙↓↘→+△	移動中=2、連打中=2×9 最後の攻撃=40+42 計86
炎[illegible]	↑↓↑↓→←→←+△○	一発目=16、二発目=12、三発目=8、四発目=6、五発目=4 計46

探る：43Pへ）（2森山の故郷、岡山に旅立つ：18Pへ）

お兄ちゃん【ショウ】への道[対COM]

対エイジ

対COM戦で、一番手強い相手だ。まず、相手が飛翔斬をしてくるのを待つ。これをガードしたら着地のスキに強斬りまたは連続技を入れていこう。

対ラングー

ラングーは一発の攻撃力が高いため、ちゃんとガードしていないと知らないうちに体力がなくなってしまう。コイツには、しゃがみ弱キックからの連続技！

対デューク

デュークはやたらとサザンクロスをしてくるから、これをガードして行き過ぎたところを背後から強斬りをたたき込もう。バックダメージは1.5倍だ!!

対カイン

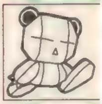
カインは必殺技で押してくるため、ガードをしっかりすることが大切。技をガードしてしまえば相手にスキができるから、そこを連続技などで攻撃する。

対ホー・ファイ

ホーは轟怒呼車（玉乗りみたいな必殺技）をよくしてくるから、これをジャンプキックやホーの着地にダッシュで近づいて攻撃を仕掛けるのが楽だ。

対エリス

ガンガン攻めてくるエリスには、ソアー・ウィンドウをしてくるのを待って、ガードしたら着地のスキに連続技を確実に決めていくのがイチバン！



対ソフィア

ソフィアは対空技が弱いから、ガンガン跳び込んでキックから連続技へつなげていこう。オーロラ・レボリューションはガードしてしまえばスキだらけだぞ。

対モンド

モンドには対空技があるため跳び込めない。そこで間合いをとり、裂空斬で押す。モンドが跳び込んできたらジャンプキック（登り蹴り）か飛翔斬で落とす！

対ガイア

ラウンド開始直後に前方へ強キックで跳び込み、一気に連続技へつなげる。ダウンしたガイアの起き上がりを狙って再び跳び込み、連続技のパターン。

でもお兄ちゃんにはかないません（エイジ談）

コンティニューしないでガイアを倒すと、エイジの兄ショウが現れる。彼はエイジとカインの必殺技がすべて使え、なおかつ通常技が同じ上にスピードが早い！　基本的にエイジとカインをたして＋αしたキャラなのだ。どーしても勝ちたいという人はショウを使いましょう！

▶技が同じということで、エイジとカインの連続技のバリエーションをすべて使うことができるのだ。強いっ!!

▶ショウの烈空斬は、２発出る。その他の通常技、必殺技は同じもの。

闘神伝

跳び込みまたはしゃがみ弱キック（こっちのほうが実戦向き）から立ち弱切り→立ち強キック→立ち強斬り→（キャンセル）強飛翔斬がエイジの強力な連続技だ。通常技をつなげるときやキャンセルをかけるときは、技を見てからボタンを押すと出やすいぞ。

連続技のダメージ

▲体力が赤くなるくらいの大ダメージ。

全部のボタンを活用する豪快な連続技だ。慣れるまでちょっと練習が必要かも知れないけど、決まれば相手の体力を約1／3以上奪える。しゃがみ弱から

▲飛翔斬がヒットすると相手はダウンするから、起き上がりを攻めにいくことができるのだ

EIJI エイジ

連続技のダメージ

▲技がハデなワリに、あまり減らない

しゃがみ弱キック→立ち弱斬り→（キャンセル）立ち強斬り→ショルダークラッシュへの連続技が最もお手軽。立ち弱斬りから強斬りへのつなぎがうまくいかない人は、しゃがみ弱キックから立ち強斬りへ手堅くつなげるといい。

一番入りやすいしゃがみ弱キックから立ち弱斬りへつなげる。ボタンを連打するとつながりやすい。で、タイミング良く強斬りを出し、ショルダーへへ。

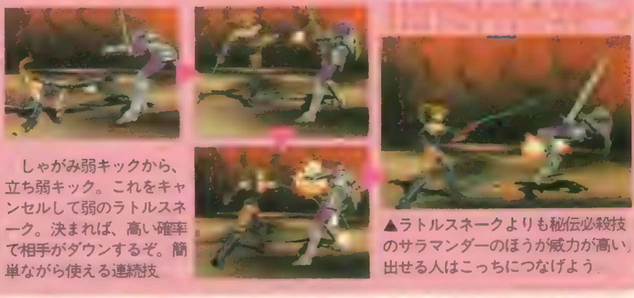
▲ショルダークラッシュは連続技だけでなく、単体で使っても出るまでのスキが少ないので有効だぞ

KAYIN カイン

接近戦のもみ合いになったときに役に立つのがこの連続技。しかし、個々の攻撃力が低いためトータルで与えるダメージは少ないのが残念なところ。ソフィアはもともと遠、中距離が得意なキャラだから、この連続技は間合いを広げるのが目的になる。

連続技のダメージ

▲ほとんど強攻撃1発分しか減らない。



しゃがみ弱キックから、立ち弱キック。これをキャンセルして弱のラトルスネーク。決まれば、高い確率で相手がダウンするぞ。簡単ながら使える連続技

▲ラトルスネークよりも秘伝必殺技のサラマンダーのほうが威力が高い。出せる人はこっちにつなげよう

SOFIA ソフィア

ちは遊びに来たわけじゃないんだが」「気持ちいいよぉ？　ダレーってするのは。入っていこうよぉ。ね？」私たちは温泉の誘惑に勝てず、手頃な宿に逗留することにした。（：62Pへ）

RUN-GO ラングー

連続技のダメージ

▲エイジほどじゃないけど威力あり！

実戦で使えるしゃがみ弱キックからの立ち弱斬り→大地の雄叫びへの連続攻撃は破壊力が抜群で、3セット入ればほとんど勝ちなのだ。ここで注意してほしいのが、立ち弱斬りから大地の雄叫びへのタイミング。コマンドを遅めに入れるのがポイントだ。

グッと前に迫り出すしゃがみ弱キック。そこから立ち弱斬りへとつなぎ、トドメに大地の雄叫びをたたき込む！ 威力抜群！ 動きのスピード差に慣れよう。

5 HITS

▲大地の雄叫びは相手を押すことができるから、リングアウトを狙って出していくのも作戦だ。

FO-FAI ホー・ファイ

連続技のダメージ

▲攻撃力がないわりには減っている。

しゃがみ弱キック→立ち強キック→のびーる斬りへつなぐ4段攻撃だ。連続技の中に必殺技が含まれていないから、簡単でお手軽。威力は小さいけど、確実にダメージを与えるぞ。

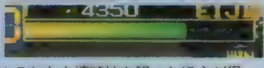
まず、接近してしゃがみ弱キックを当てる。次に、かっこいい立ち強キックへつなげ、のびーる斬りへもっていく。この技は2回ヒットする優れモノ。

のびーる斬り 4 HITS

▲のびーる斬りは出るのが遅いため、中間距離などではあまり使えない。連続技に組み込むのが一番だ。

MONDO モンド

連続技のダメージ



▲これなら連続技を狙ったほうが得。

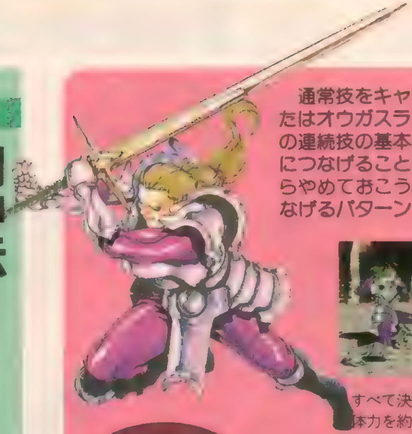
モンドの連続技はヒット数こそ少ないが、実用性を重視した使えるものなのだ。最初のしゃがみ弱キックは、モンドの攻撃のメインになる技。ここから立ち弱斬りへとつなぎ、これにキャンセルをかけて弱の豪力風神にもっていくのだ。

割とゆっくりめに入力しても、決まってくれるのがウレシイ。たとえガードされたとしても、豪力風神で相手の体力をガリガリとケズることができるのだ。

▲豪力風神でダウンした相手の起き上がりに、疾風上、下段突きの2択攻撃を重ねるのがポイント！

はじめての発見事件 「そこを動かさないで！」そう少女に言い残すと私は、右の茂みに感じた気配に向かって、駆け出していた。ガサガサガサ！ 何のために隠れていたかはわからないが、誰かが逃げ出したようだ。広大な庭に作られた巨大な森の奥へと、すさまじいスピードで移動していく。（76Pへ）

闘神伝



通常技をキャンセルして必殺技のデス、またはオウガスラッシュにつなぐのがデュークの連続技の基本。それ以外の必殺技は連続技につなげることが難しく、実践的じゃないからやめておこう。紹介しているのはデスへつなげるパターン。オウガスラッシュでも可。

連続技のダメージ

▲当てづらいワリにダメージは少ない。

すべて決まれば、相手の体力を約1／4くらい奪い取ることができる。また、立ち弱斬りをキャンセルして秘伝必殺技のジ・エンドにつなぐことも可能だぞ。

▲デスやオーガスラッシュは相手にガードされても体力をガリガリ削ることができるから、どんどん使え！

DUKE デューク

連続技のダメージ

▲これは、ワンセット分のダメージ。

しゃがみ弱キックから立ち弱キック（一発目をキャンセル）→立ち強斬りとつなぎ、コレに目押しキャンセルで立ち弱キックへ持っていき、また立ち大斬りにつなげるエンドレスパターン。弱キックキャンセルのタイミングがムズイ。

このしゃがみ弱キックが入れば、エリスの勝利!! 立ち弱キックをキャンセルするタイミングが難しい。そして前に踏み込む立ち強斬りを出し、弱キックへ。

▲うまくつながらないようなら、立ち強斬りをキャンセルしてソアー・ウィンドウへのパターンも使えるぞ。

ELLIS エリス

ガイアの通常技はモーションが大きいため、通常技→通常技の連続技が決まらない。そこで、必殺技自体が連続技になっている緑の風を利用して、通常技→（キャンセル）緑の風で攻めるのが効果的な戦い方だ。

連続技のダメージ

▲こいつは強烈なダメージ！

まず、相手に接近したら技のスキをついて弱キックを当て、これにキャンセルをかけて緑の風につなげる。緑の風だけでも4ＨＩＴＳするのだ。

▲緑の風は攻撃判定が異常に強い。ガイアは接近戦が苦手なキャラだから、緑の風で間合いを広げよう。

GAIA ガイア

はじめての殺人事件
森をさまよい始めてからいったいどれくらいの歳月が過ぎ去ったのだろう……とうとう、体力の限界らしい。食料になりそうなモノも周りには見あたらず、足も動かない。きっかけとなった予告殺人の始まりを思い出しながら、私は最後の時を迎えようとしていた……。確かに私はあの時見たのだ。いくつかの怪しい人影を！

ショウは、エイジとカインの必殺技を使うことができ、なおかつ通常技までも同じなので２人の連続技のパターンを使うことができる。ここではエイジと同じ連続技を紹介。このほかにも、２発出る烈空斬へつなげるバリエーションなどがあるから、いろいろ試してみよう。

連続技のダメージ

▲エイジ同様、大ダメージを与える。

ショウは動きが早いから側転を使って相手の懐に入り、起き上がりに弱キックボタンを連打して攻撃するしゃがみ弱キックがヒットしたら連続技フルコースへ。

▲これはエイジと同じ飛翔斬だ。これを閃光牙（カインのショルダークラッシュ）に変えてもＯＫ！

『闘神伝』バックストーリー

■ショウの存在とは

エイジ、カインとはまた違った意味で、物語の〝核〟となっている人物。いわば表舞台には姿を現さない裏の主人公といった存在だ。「ショウを中心に、この物語は展開されている！」といっても過言ではないだろう。

■ライバルの出会い

エイジとカインの出会いは、彼らが16才のとき。カインの父親が仕事で２年ほど日本に滞在していたことがあった。そのとき出会ったエイジの兄、ショウから剣の技を学んでいたのである。それから遅れることひと月あまり、エイジもカインとともに剣術を学ぶのであった。

■父のかたきは…

ショウが殺したとされるカインの父というのは、実は血のつながった本当の父親ではなかった…。カインの父親の職業は貿易商だったが、これはあくまでも人目をしのぐ表向きのもの。その真の姿は、アサシン（暗殺者）だったのである。彼の属する組織は、ある男を新たなターゲットとして選んでいた。その男こそ、秘密結社によって開催された闘神大武会の優勝者、ショウなのである。これはまったく異例のことで、かつて闘神大武会の優勝者をターゲットに選んだことはない。それだけこのショウという男が、組織にとって危険な存在だったのだろう…。

■つくられた記憶

〝実験体〟として生まれ育ったソフィアの記憶は、すべて秘密結社によってつくられたものであった…。あらゆる能力を高めた「新人類」を誕生させるという大がかりな研究を進めていた秘密結社は、その〝実験体〟としてソフィアを選んだ。だがこの計画も秘密結社のプロジェクトリーダー（母親）がソフィアをつれ去ったことで、ひとたび終わりを迎えるのであった。やはり自分の子供が〝実験体〟となり、変わり果てていく姿を見るのが耐えられなかったのだろう…。月日は流れ、ソフィアは現在24才。自分の過去、そして出生の秘密を探るため、ひとり秘密結社に戦いを挑む！　いまわしき過去の記憶を取り戻すために…。

■エリスの過去

幼い頃、エリスは自動車事故で家族を失ってしまった。その車を運転していたのが父、ガイア。そして同乗していたのが母とエリス、そして弟である。だが、この事故で発見された遺体は母と弟のものだけであった。一命を取りとめたエリスはガイアが密かに連れ出していたのだ。警察の検証では単なる事故で片づけられているのだが、実は完全に仕組まれたものだった。暗躍する多数の影が、ガイアの家族を引き裂いたのだ。

■いま明かされる秘密結社の謎

組織の母体は、西欧に本拠地を構える『ジェラード財団』。慈善事業で世界的にも有名な財団だが、そのほかにも様々な事業を手がけ地球規模のネットワークを持っている。秘密結社の組織構図や活動などは不明な点が多い。最高権力者、主帝（マスター）をトップにウラヌス、ガイア、クピードー、カオスがその下にいるということだけが明らかになっている。実質的に活動するのはこの最高幹部の４名であり、それぞれ各部門を分割・管理しながら結社を統括しているのである。彼らの目的はただひとつ「理想世界の創造」。だが、いつしかそれは〝力〟で世界をコントロールする恐怖支配へと変貌しようとしていた…。

そこには弘子、破居男以外の関係者、４人の遺骸が無造作に転がっていた。みな、一様に背中にナイフが突き立てられている。背中一面に血が溢れている所を見ると、グサクサと何度もナイフが突き立たされたようだ。「グッ」悲惨な情景に目を奪われていたが、私の隣に座っていた破居男も腕を刺されていた。（：14Pへ）

リッジレーサー

●12月3日●リッジレーサー●ナムコ●¥5,800
●RCG
★総合評価：375：家庭用レーシングゲームでは最高峰の出来ばえ。PSを持っているなら、これを買わずしてなんとする。

©1993 1994 NAMCO LTD

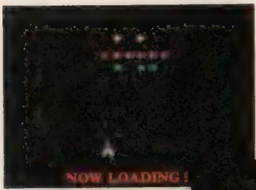
タイムアタックの魅力を未体験のキミへ…

ＰＳユーザーの間で大流行しているタイムアタック・ブームの先駆けとなり、もっともＰＳユーザーをアツくさせたゲーム、それが「リッジ」だった。でも、読者の中にはまだ「リッジ」のタイムアタックの楽しさを味わっていない人もいることだろう。そんな人のために、今回は〝タイムアタックへの手引き攻略〟をお届けするぞ。今からでも遅くはない、キミもタイムアタッカーへの仲間入りをしよう！　本誌(94ページ)でキミの出したタイムの募集をしているので、よかったら、そっちへの参加もしてみてね。

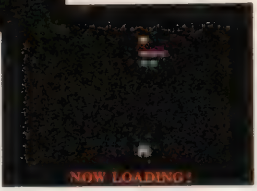
◀自らの持つテクニックの限界へ挑戦…そんなプレイにロマンを感じるゲーマーは多い。

◉ミニゲームでパーフェクトを狙え

電源を入れた直後に入っているミニゲームは、方向キー左右と⊗ボタンで自機を操作できる。ここで見事に敵を全滅させ、パーフェクトをとると、選択できる車種が４車から12車に増えるぞ。ミニゲームのプレイ中は〝無駄撃ちをしない〟〝端から倒していく〟という２点に注意すれば、パーフェクトも狙いやすくなるだろう。全12車を選べる状態はメモリーカードに残しておけるから、セーブも忘れないようにしようね。



▲端から順に、そして着実にしとめていく。それがパーフェクトへの一番の近道だろう。



▶敵が少なくなると、当て損なう危険性も増すので、気を引き締めよう。

◉ヘリコプターと接触？

ゲーム中のバックにレース模様を中継しているヘリが登場するけれども、これには実は当たり判定が設けられている。普通はまず接触することはないけれど、ごくまれに道路が坂になっていてジャンプする地点で、自車がヘリにぶつかることがある。これの発生条件は車のスピードよりはタイミングが重要だと判明しているので、興味ある人は色々なタイミングで繰り返し挑戦してみよう。でも、こんなゲームと直接関係ないところまで、シッカリ作り込むなんて、ナムコの「リッジ」開発スタッフの凝りようには感心させられるよね。

◀ヘリコプターには、ごくまれにしか接触しない。マイナスポイントはないようなので、気にしなくていい。

◉ネジコンは本当に有利か

本紙の〝電撃タイム＆スコアアタック〟のコーナーで「リッジ」の初代チャンピオンがネジコン愛用者だったため、読者の一部にはネジコン優位説が広まっているようだ。しかし、「リッジ」ではグリップ走行するよりは、ドリフトを使う方が有利であることがマニアの常識になっている。だから、#6でグリップ走行のみを狙う場合などは別にして、ネジコンが圧倒的に有利なのか、となると実はそうでもないぞ。もっとも、アナログ操作という独特の操作が楽しめるし、多少は有利になる点があるのも事実だけれどもね（これについて興味ある人はは81ページも読んでみよう）。

▲ネジコンは品薄な状況が続いたけれども、今なら入手もしやすいぞ。

◉セーブデータの秘密

「リッジ」で自分の叩き出したタイムをセーブしておけるのは常識だよね。また、これらの記録は初級／中級／上級／T.T.などコース別に４種類セーブできるのも知っていると思うけれど、隠しコースのエクストラはもちろん、鏡の国の記録も別々のデータとして残せるのには気づいていたかな？　つまり、「リッジ」でのラップタイムとトータルタイムの記録は〝表（初期状態）〟〝表の鏡の国〟〝ＥＸＴＲＡ〟〝ＥＸＴＲＡの鏡の国〟の４つが別々のデータとして残るのだ。だから、結論としては全部で４×４＝16のラップタイムとトータルタイムの保存ができることになる。せっかくだから、フルに活用してしまおうぜ！

▶鏡の国やエクストラも別々にデータを残せる。セーブ・システムにまで裏技の要素を導入させるなんて、ナムコの芸は細かいよね。

はじめての人事件　「こ、これは！」小屋の中は一面に血の海が広がっていた。中央に鮮血が滴る男の死体。さっき令嬢の寝室にぶら下がっていた腕の持ち主は彼に違いない。猟奇的なまでに５体バラバラにされた有り様は前衛芸術のようであった。「人を、いや鑑識を呼ばなければ！」（：45Pへ）

選べる車は13種――キミの愛車はどれ？

前のページで紹介した通り、ミニゲームでパーフェクトを取ると使える車が12車種に増える。そして、初級／中級／上級／T.T.で全トップを取ると、T.T.モードに謎の車が登場するのだ。その車に見事勝利すると、自分の手で謎の黒い車（#13）を操作できるようになるぞ。このページでは、それら『リッジ』で扱える全13車を全部まとめて紹介してみたいと思う。写真右下に性能ゲージ表があるから、それらを色々と見比べて、車選びの時に参考にして欲しい。あくまで最強カーのマスターを目指すか、某車の持つ特徴に惚れ込むか、不人気カーにスポットをあてて自分なりにその車の限界を探るか、選択はプレイヤー次第だ。さぁ、『リッジ』マニア志願が選んだ車はどれかな？

▲オシャレな車が多いので、たまにはプレイ中にも見てみよう。

▲驚異の性能を誇る最強の車。一度使うと、その高すぎる性能に慣れてしまい、ほかの車を扱いにくくなってしまう（笑）。

▼#13を除くと、最高速度でトップ。その性能ゆえに使いこなすのは困難だけれども、タイムアタックでは一番重宝されている。

▲グリップの良さがピカイチ。タイムアタックでも、#13・#12に続く人気を誇る。

▼加速力では右に出る車がない。ミスを加速でカバーする、力押し大好き派の人向き。

▲性能はあまりパっとしないけれど、クセがない車なので練習用には一番適している。

▲#4以上にクセのない車。ここまで来ると、何か物足りない。

▲これまたオーソドックス。車体のマッピーに隠れファン多し。

▲あまり使う人がいないけれど、#2よりもグリップがいいのだ。

▲これも特徴はあまりなし。使っている人もかなり少ないよね。

▲#5と同性能ながら、ピンクのカラーリングがオシャレ。

▲#6とデザインは似ているが、性能は違う。バランスはマル。

▲実は#13・#12を除くとスピードではトップレベルなのだ。

▲#8と同性能。カッコよくないカラーリングが不人気の原因？

はじめて殺人事件　くっ……聞こえる、聞こえるぞぉ！　なぜかは知らないが、私の頭の中に、何かがイルゥゥゥゥ！　こりゃまた超、破壊的＆破滅的ぃぃぃ！　いったい何が起こってるんだ！　おかしい、どうしたっておかしい！　「ポチュラッス、ピューチュランス、ナラバクロファン。南海？」やばい。絶対ヤバイ！　どうしたってヤバイぞ！（：15Pへ）

ベストタイムを目指す人への基本講座

◉ドリフトをマスターしよう

◀ドリフトが比較的簡単な操作で楽しめるのが、「リッジ」の魅力とも表現できる。

ドリフトとは、簡単にはタイヤが滑っている状態と思っていい。「リッジ」におけるドリフトは、厳密に表現すると「進行方向を変えている途中（あいはその直後）にアクセルとブレーキを入力しない時間（0.2 ～0.8 秒前後）をおいて、アクセルかブレーキをＯＮ」という操作によって起こる。また、ドリフト中はコースの中心ラインにそって車体が移動する性質があり、極端に言うとスピンした状態のままでもコース外に飛び出したりしないのだ。

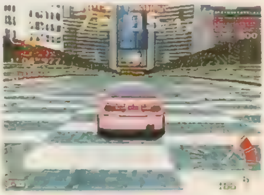
◀このくらいのタイミングでアクセルＯＮ！ 音で判断した方がやりやすいぞ。

◉スタートで差をつけよう

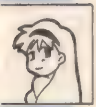
スタート前からアクセルボタンを押しっぱなしにしていると、スタートでタイヤがスリップしてしまい出遅れてしまうぞ。ベストなスタート法としては、「スリー・ツー・ワン」の掛け声中の「ワ…」という声が聞こえる直前くらいにアクセルを目いっぱい踏み込む操作が一般的だ。ほかにも、アクセルボタンを小刻みに連射して、スタートと同時に踏み込む…などの方法が知られているけれど、有利さで特に違いはないと言われている。

◉ＡＴよりＭＴがオススメ

普通、レースゲームではＭＴの方がＡＴより操作が複雑なだけ、何かしら優れた点を持っている。「リッジ」の場合も例外ではなく、ＡＴとＭＴを同じ条件で比べた場合、トップスピードでＭＴの方が高く設定されているぞ。また、細かいことになるけれどＭＴの場合は、スタート直後にギア操作を工夫して、より速い走りの追求をすることもできる。レース中では大きなミスをしない限りギアチェンジを必要とはしないので、タイム狙いをする場合はＭＴでプレイした方が絶対有利になるのだ。


▲これはＭＴでプレイした場合。スピードメーターにご注目あれ。

◀これは同条件でＡＴを使用。トップスピードで劣っているのが分かる。



◀普通は使わないオリジナル視点は後方の状況を見られるという利点を持っている。

◉オリジナル視点の意外な利用法

タイムアタックとは直接関係ないけれど予備知識として紹介しておくぞ。#13との対決時に、#13が自車を抜こうとするラインがだいたい決まっているのに気づいていただろうか。だから、そのラインを自車でブロックしておけば、かなり有利にレースを進めることができる。オリジナル視点は自車が見えることに加えて、後方の状況を見られるという特徴も持っているので、これを後方確認用として利用することができるのだ。覚えておこうね。

◉最高速以上を叩き出すドリフト

「リッジ」には、ドリフト中に各車の最高速度を越えるスピードまで加速してしまうスゴい技が存在する。詳しいことは本誌の96ページを見てもらうとして、ここでは基礎的なことをだけ紹介しておこう。簡単に説明すると、ドリフトに入った直後に〝車体の中心ラインがブレていなければ（回転する力が加わっていなければ）〟この現象を利用できる、ということなる。操作方法を要領よく説明すると〝方向キーを軽くきってから、すぐに戻し、ドリフトに入る〟となるけれど、慣れるまでは、右の連続写真で説明している手順に沿って実行するといいだろう。

▶コーナーへは最高速度で突入した方が成功しやすいぞ。

▶ドリフト中は各車の最高速度を越えるまで加速してしまう！ これを使いこなせるかどうかは大きいぞ。

▼クラッシュ寸前に、一瞬（0.3秒）だけ指をはなす。

▲アクセルを全開にして、チョコっとハンドルを右へ。

はじめての殺人事件

花粉をまき散らし、最も見たいと思われる幻想を、その人の心に投影し続けると言われている幻の草「[illegible]」。その草が、広場の出口あたりにヒッソリと生息していたのに気づかなかった、自分が悪いのか……私の意識が予告殺人を思い出すことは、その後、１度もなかった。

コース全体の流れもつかんでおこう

初級・中級コース

初級の場合はトップスピードも低めに設定されているので、海岸通りのヘアピン以外はアクセル全開でぶっちぎっていいぞ。まずはゲームに慣れることが何よりも大切なので、コースを覚えること、円滑な操作とコーナーリングができるようになること、そして普通のドリフトをマスターすることに重点を置こう。慣れてきたら、中級に挑戦して、さらに細かい部分を研究しよう。ちなみに、24ページで紹介している〝最高速以上を叩き出すドリフト〟は、「トップスピードが速い」「グリップがききかない」という2つの条件がないと成功させにくくなるので覚えておこう。初級の#6などで練習して「なかなかできないよ～」とお嘆きの人が多いようなので（笑）。

▼ここでは、坂の上で視野が悪いところにカーブが……

▼コースの最後の最後でキツいカーブが待っている。グリップのいい車ならアクセル全開でもOK。

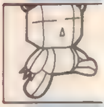
▶敵車はアウトに膨らむので、インベタで抜いていけば楽勝。〝ついたて〟の接触は基本的に気にしなくてもいいぞ。

上級・T.T.コース

上級以上で初めて登場する複合コーナーは最大の難関だ。ここでは、最初はアクセルは踏み込んだまま、コーナー手前でブレーキング、コーナーを曲がりはじめてから、ブレーキOFF…という感じでプレイしよう。コースの流れや走り抜けるコツが分かってきたら、徐々にブレーキをかける頻度を減らしていき、最終的にはドリフトを織り混ぜた、高速走行をマスターするのだ！　最初は難しいけれど、慣れてくると複合コーナーを華麗に駆け抜ける爽快さに病みつきになっちゃうぞ。さあ、キミもぜひ挑戦してみよう。

▼上級での1周目は、ここで敵車を抜いていこう。そのためにも、トンネル出口をうまく抜けること。

▶慣れるまでは確実に減速して走った方が無難だぞ。



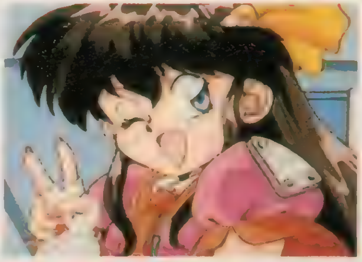
クライム・クラッカーズ

●12月3日●クライム・クラッカーズ
●SCE●¥5,800●RPG
★総合評価： 310：3DアクションRPGとしてのデキは良い。JPEGバリバリのエンディングは秀逸。

©1994 Sony Computer Entertainment Inc.

PSの隠れた名作をポイント別に攻めていく!

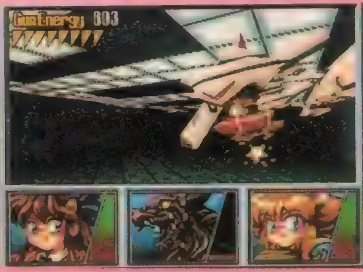
PS本体と同時に発売された、このゲーム。しかしオタクっぽいキャラデザインなどが災い(?)して、イマイチ敬遠してしまう人がいた。そんな人に声を大にして言いたいのは「この『クラ・クラ』はいいゲームだよん」ってコトなのだ。とにかくサクサク進んで気持ちがいい。そしてエンディング後のアニメは、PSのこれからの可能性さえ感じてしまうほどだ。食わず嫌いな人もこれさえ読めば、ゲームに詰まるなんてことは絶対にないハズ。今からでも、ぜひプレイしてみよう。詰まってゲームを中断していた人もこれを読んで、もう1度チャレンジ！



◀このグラフィックがドンドン、アニメーションしてしまう。ぜひ自分の力で、これを見ようではありませんか！

攻撃

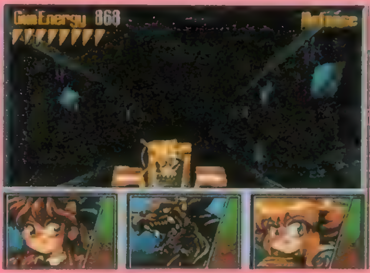
戦闘は、ほとんどシューティングゲームといえる。攻撃は通常攻撃と特殊攻撃に分かれるが、通常攻撃がショット、特殊攻撃がボムと考えたほうが分かりやすい。通常攻撃は、ガンサイトを敵に合わせて、◎ボタンで剣や銃を発射する。このとき、1発ごとにその武器に必要なガンエネルギーを消費する(リーザは剣なので消費しない)。こまめにバレットチャージで補充しながら戦おう。そうしないと、イザというときに弾切れで話にならないぞ。そして特殊攻撃は、強力だが使用回数に限りがある。よく考えてから使うこと！



◀なるべく、ガンエネルギーは節約していくこと。でないと足りなくなる。

防御

戦闘を左右するほど重要なのが、防御の仕方だろう。防御はLとRを同時に押せば、ほとんど無傷で敵の攻撃を防げる。ということは、リペアカプセルなどのアイテムも節約できるのだ。しかし、防御している間は、こちらは攻撃できない。敵が攻撃してきたら、すばやく防御！　攻撃がやんだら、こちらが攻撃！　このタイミングを覚えて、ゲームを進めていこう。後半のステージに行けば行くほど、この防御のタイミングが難しくなっていくぞ。がんばって防御のタイミングをカラダに覚え込ませよう！



◀とにかく防御は重要です！　ハイ。防御タイミングをマスターしよう。

最終手段!――ウラワザでラクラク

「いやーん！　このゲームむずかしいん!!」と、お嘆きのアナタに贈る愛のウラワザ。でもゲームをつまらなく(?)するから、使うのは本当に最後の手段にすること！　●デバッグモード：R1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、✚左、◎、右、◎、㋝、㋜。これでマップの全表示とアイテムの場所が表示される。また装備も最強で、ほとんどのアイテムを持っている。さらにゲーム中、㋝を押して、㋜を押せば、次のシナリオに飛ぶ。●アニメセレクト：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。これでエンディングのアニメが見れる。

▲デバッグモードを使うとブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っている。

◀一見の価値ありのアニメ。ウラワザで、いつでも見れるぞ。

はじめて殺人事件
「フッ……まだまだよな。あまいあまいぞポリタァン！　ガムシャラに攻める剛の拳ばかりでは、虫一匹たおせんわっ！」「くっ、くっそぉぉ！　必殺ファイナルポリタンウゥゥ！」スカッ！　ハ、ハズされた？「何度言えばわかるのだぁ！　剛の拳だけではどうにもならんと言っておろうがぁ！」(：64Pへ)

キャラを使い分けて戦う!

数多いこのゲームの魅力的な登場人物の中で、味方は６人。そのうち、パロット、コア、ポプリの３人は、イベントやステージ間のデモにしか登場しない。すなわち実際、ゲーム中に動かすのは、エミリア、ドラン、リーザの３人だけということ。この３人をうまく使いわけることが、クリアへの近道だぞ。

電撃ＰＳのオススメは、まずリーザに前衛を任せて、ガンエネルギーを使わずに節約する。リーザはもちろん射程距離を伸ばすアイテムや連射できるアイテムを付けておく。次に強敵や砲台があったら、ドランの強力な銃火器で狙い撃ちする。そしてエミリアは戦闘に参加しないでＯＫ！　彼女はガンエネルギーの消費量は小さいが、攻撃力も小さい。ハッキリ言うと戦闘では、中途半端なキャラなのだ。彼女は後半ステージにアイテム関係で活躍してもらうコトにして、戦闘はボス戦で特殊攻撃を使う程度に。

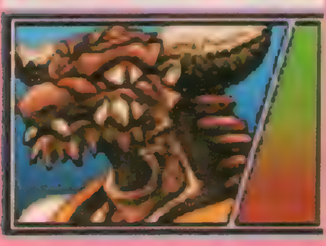
エミリア

このゲームの主人公。行方不明の兄を探している。一応チームリーダーだが、ハッキリ言って戦闘向きではない。彼女の本領はそのＩＱ 300の知能を利用して、アイテムを使用することにある。特に彼女専用のアイテム「マップスコープ」は後半戦では、なくてはならないモノ。彼女は、なるべく戦わせないように。荒っぽいコトは、他の２人に任せて、イベントのときに活躍させればOK。

◀エミリアの特殊攻撃のグラフィック。ボス戦ではドンドン使おう。

◀アイテムが一番多く使えるキャラ。さすが、ＩＱ 300だけある。

ドラン

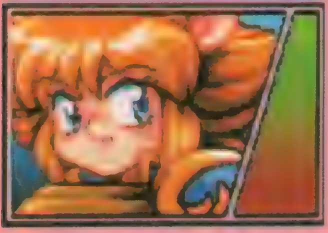


エミリアの祖父の遺言で仲間になった歴戦の戦士。装備できる武器は、どれもメチャクチャ破壊力の強い銃火器なので、ここぞというときに、頼りになる仲間だ。しかし、その反面ガンエネルギーもメチャクチャ消費する。あまり調子に乗りすぎると、すぐに燃料切れになってしまうので注意！　普段は次に紹介する「リーザ」で戦って、ボス戦で「ドラン」を使えば、非常に効果的だ。

◀ドランの特殊攻撃のグラフィック。さすがに強力そうだ！

◀ガンエネルギーの消費が激しい。あまりムダ撃ちしないように。

リーザ



由緒正しい王家の元近衛兵。しかしある事情で追放され、仲間になった。彼女の武器は剣なので、ガンエネルギーをまったく使わない！　しかし射程が短く、連射ができないという弱点がある。でも、その弱点もすぐにアイテムで克服できるので、戦闘の主力はおのずと彼女になってくるハズ。『クラ・クラ』は、ほとんどのウエイトを戦闘が占めている。ゲーム中、一番頼りになる仲間がリーザだ。

◀リーザの特殊攻撃のグラフィック。なぜ、花吹雪なんでしょう。

◀リーザは最初は使えないキャラかも？　アイテムで強くしろ！

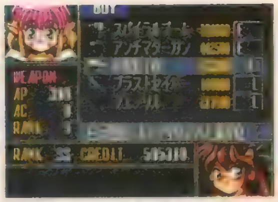
まじめて人事件

確かに世事に疎いお嬢さんにはツライ状態かもしれなかった。まあ世の中にはもっとツライ所でガンバっているヤツがいるのだが(笑)。「狙われる理由が分からないのです。私を殺したところで得をする人がいるのでしょうか？」いるのだろう。先代死亡後の財産関係のもつれっぽいが……しかし、予告殺人の必要はない。(：31Pへ)

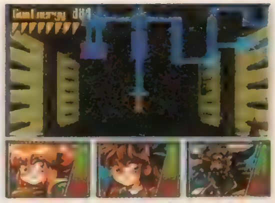
クライム・クラッカーズ

ステージ攻略

途中まで調子良く進んでいたのに突然ゲームが進まなくなる。これじゃストレスがたまっちゃうよね。でも大丈夫、このページからは、誰もが詰まると思われる、ステージ9、15、16をポイント別に攻略していくぞ。これさえ読めば「クラ・クラ」は極めたも同じ。あとは、エンディングまで一直線だ。



▲後半からは、アイテムをかなり消費するようになる。前半がんばっておかないと、アイテムが買えなくなるぞ。

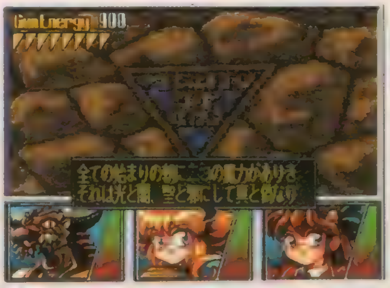


▲エミリア専用のマップスコープは後半戦の必需品。これがあれば、マップで迷うことも少なくなる。ショップで買おう

STAGE9◎ポイントアドバイス

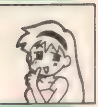
このゲーム最大の難所といえるのが、ステージ9の2つ目の試練だ。ここは壁に書いてあるヒントを読んでいき、数字4ケタのパスワードを入れるところだよね。しかしヒントには3つしか数字が表示されない。これじゃ4ケタにならないじゃないか！　って怒る前に、よぉく数字を見てみよう。数字には「」が付いているよね。ということは、パスワードは「」内の文字ということになる。あとは簡単、「」が付いている文字を探せばいいだけだ。これで「無」と「幾千」がパスワードということがわかる。「無」すなわち「0」だ。「幾千」というのは、つまり1の位を0にすれば4ケタのパスワードは幾千になるというワケ。そして、これらを順番に入れていくと「2360」となる。これで2つ目の試練はクリアだ。

次に3つ目の試練なんだけど、ここは時間内に27枚の封印を破壊するよね。しかしここにはリーザの武器の射程を2倍にするアイテム「ガントレット」がある。まぁ、後でショップで買えるようになるのだけど、早めに手に入れれば、それだけ戦闘がラクになるぞ。かなり時間には余裕があるハズ、必ず入手しておくこと。



◀あちこちの壁にこのようなメッセージがある。実は、これがパスワードのヒントになっているのだ。

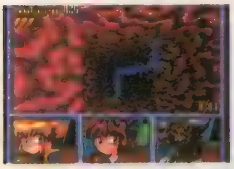
▶ハイッ！　これが第2の試練のパスワードです。これからプレイする人は、これを入力すればOK！



STAGE15◎ポイントアドバイス

ここで迷うのは、やっぱりボスの倒し方ですな。マップには壊せる壁やワープゾーンが多いけど、基本的に奥にズンズン進んでいけばボスに会えるのでOK！　しかしボスはセリフにも登場するけど、再生能力を封じなければダメージさえ与えられない。ここでみんな、悩むんじゃないかな？　ここで使うアイテムはズバリ、ジョナのワクチンだ。これでダメージを与えられるようになる。こうなれば意外と簡単にボスをやっつけられるぞ。さあ、最終面へGO！

◀ボスには、ジョナのワクチンを使う。戦闘中、アイテム使うでOKです。



▲マップは、基本的に奥に進むようにすればOK！

◀このステージのボス、ヴァイテン・コアだ。普通に戦えば、まず勝てません。

◀ジョナのワクチンはボスの再生能力を封じる力がある。ありがとう、ジョナさん！

……憎悪だった。それは果てしない憎悪……。処刑と書かれた手紙からは憎悪しか読みとれなかった。「こんなに強烈な思いは初めてだ……」「そんなに？」「ああ、まるで100人の敵に一斉ににらまれたみたいだ」リーディングは神経を激しく消耗する。しかも負のエネルギーはさらに精神を削り取る（：58Pへ）

STAGE16◎最終面攻略

いよいよ来ました！　最終ステージ。ここさえクリアすれば、エンディングだ。しかし簡単にはいかない。最終ステージだけあって、マップ全体が複数に分かれる超難関ワープゾーンなっているのだ。マップとマップがワープゾーンで複雑にからみあって、ヘタをすると中ボスにたどり着く前に体力ヘナヘナ、アイテムも底がつく、なんてことさえある。

逆に言っちゃうと、ワープゾーンさえ分かってしまえば、なんてことはないステージだ。そこで、このステージだけはマップを大公開！　これに加えて、エミリアにマップスコープを持たせて進んで行けば、どんな方向オンチでも中ボスまでいけるハズ。中ボスはマップの星マークの位置にいるぞ。

中ボスまでいくコツは、スタート地点から、斜め右上にワープゾーンがまったくないルートがある。ここを進んでいけば簡単に中ボスまで行けるのだ。ただしこのルートを使うと、リーザ専用の最強武器「ムラマサブレード」が手に入らない。この武器があるのとないのでは戦闘で大きく差がでる。ここは少し迷ってでも、取りに行くこと。

▲エミリアにマップスコープを持たせて、進んでいこう。これで迷うことは少なくなるハズだ。敵も出現するが、無視して進んでいく。そのほうが効率が良い。

▲最強の武器「ムラマサブレード」はリーザ専用だ。これがあるとないでは大違い！　マップBのN地点に落ちているので、がんばって手に入れよう。

▲ステージ16の中ボスだ。と、いうことは大ボスがいるわけですな。ここでアイテムを使いきらないように注意！　このボスは体当たりと火炎弾で攻撃してくるぞ。

マップの正しい見方

下のマップさえあれば、最終ステージは勝ったも同然！　見方は丸で囲んだ記号の地点から、同じ記号の位置に移動する。マップAからBに移動することもあるので、注意すること！　星のマークは、中ボスへのワープゾーンだ。戦う時まで近づかないこと。

「停電していたのは約1分　そんな短い時間で5人もの人間をこうも無惨に殺せるものなのか？」さすがの警部補も顔色が悪い。弘子とお姉さんはとっくの昔に昏倒していた　部屋にいたほとんどの人間に紅い血がはねている。しかし警部補の言った通り、犯人はどうやって殺人を犯したのだろうか？（：73Pへ）

KING'S FIELD

KING'S FIELD

●12月16日●KING'S FIELD●フロム・ソフトウェア●¥6,300●RPG
★総合評価：280：酔いの感覚が味わえる本格派3Dアクションrpg。壁の向こうにいる敵に、本当にビビってしまう。

©1994 From Software,Inc.

エンディングまでノンストップ！ 大攻略でGoGo!

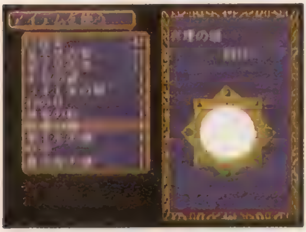
◉これを知っていないとね

このゲーム、基本はやっぱり「無理」をしないことでしょう。なぜか？ それはズバリ、主人公が悲しいくらいに弱いから。とにかく新しい層に降りたら、とりあえずレベルを上げること。さもないと敵にやられて即、死亡です。だって弱いんだもん(笑)。慌てず、騒がず、ゆっくり、着実に(しつこい)、進めていけば、落とし穴に落ちたりもしないハズ。レベルを上げながら、着実に進む！ これで「K．F」の半分は極めたも同じこと。

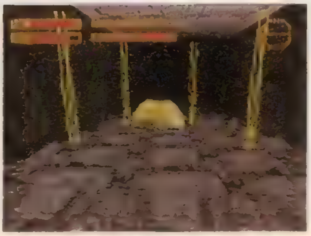
次に「とにかく調べまくる」こと。これでほとんどのアイテムは揃ってしまう。つまりお店で買わなくても大丈夫なのだ。買うのは、序盤の薬草と毒消し草、それと第1層の「金の十字架」のみといってもいい！ あとはすべて、墓石や宝箱、さらには道にまで、アイテムは落ちている。詳しくは各層の攻略に書いてあるので、それを参考にしてゲームを進めてほしい。あ、あと酔わないコトも重要（笑)。

◉アイテムお得情報

ゲーム中、特殊な効果のあるアイテムがいろいろ登場する。まず「真理の鏡」だ。このアイテムは、実はゲーム中に登場する人物の前で使うと、その人物のバックストーリーが表示される、という面白いモノ。また、ゲーム終盤で手に入る「ムーンライトソード」はスゴイ。これは剣を振っている最中に、タイミング良く魔法を使う。成功すれば、剣に封じこまれている超強力な魔法が放たれるのだ。このように、特殊効果があるアイテムは他にもあるらしい。



広いダンジョン内をいろいろ探せば、ゲームがさらに楽しくなるアイテムが見つかるかもしれない。さあ、探しまくるのだ！



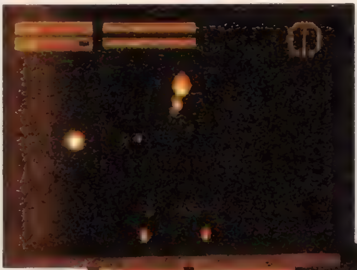
▶「ムーンライトソード」から放たれる魔法は、超強力！ たいていの敵は、一撃必殺だ。

▲「真理の鏡」は、イベントクリアのためだけにあるのではない。こうして使ってみるのも面白いぞ。

◉ドコがハマりやすいか？

特にハマりやすいといえるのが、まず、第3層の4つの封印石をのっけるイベントだろう。とにかく「封印石が全部見つからないよー」って人が非常に多い。この答えをズバリ言ってしまおう！ 第3層に2つ、封印石があるのは分かったと思うが、実は第2層にあとの2つがあるのだ。これで4つすべて揃うぞ。封印石の詳しい場所は、2層と3層の攻略を見てくれ。この場合も例にもれず、いくつかの層にまたがるイベントがあるので注意が必要だ。

次に、ここで一番行き詰まる、と思われるのが最終ボスへの行き方だろう。なんとコレは「何もないところを歩く」が答えだ。詳しい場所は下の写真と、例によって5層の攻略を見てもらうことにしよう。しかし見えない道はハッキリ言ってズルイ。「インディ・ジョーンズ」じゃないんだから、普通は見つかりっこない！ 見つかった人は、あきらめて飛び降りようとしたでしょ？ みんなそうなんだよねぇ。



◀第5層、妖精と竜がいる部屋の近くの隠し通路だ。一見、この先何にもないように見えるが……。

▶なんと歩けるんですよ、これが。そして、ここを右に向いて歩いていく。

◀ほぉら、魔法陣があったでしょう。これで最終ボスと戦えるぞ。でも返り討ちになったりして。

はじめて殺人事件

その頃、広間は血の海と化していた。荒れ狂う力は広間に集まっていた人々……弘子、及び全ての関係者、護衛の警官までを巻き込み、無に返してしまったらしい。予告殺人は行われた。死傷者22名を巻き添えにして。残虐で不可解なこの事件は手がかりが一切なく……迷宮入りとなった

第1層◉何事も最初がカンジン！　気合いを入れていこう

第１層のマップだけは黒丸（●）で、薬草と毒消し草の位置を表している。これで少しは冒険がラクになるはずだ。

ゲームスタート時、主人公はとてつもなく弱い。「こんなに弱いのに冒険に出るんじゃねぇ！」と思うだろうが、ここはじっとガマンして、まずはレベル上げから始めよう。

この層には、謎といえる謎はない。大事なのは、このゲームに慣れることなのだ。と、いうことなのでここでキチンと操作や戦闘を覚えてしまうのが、ゲームクリアへの第１歩。

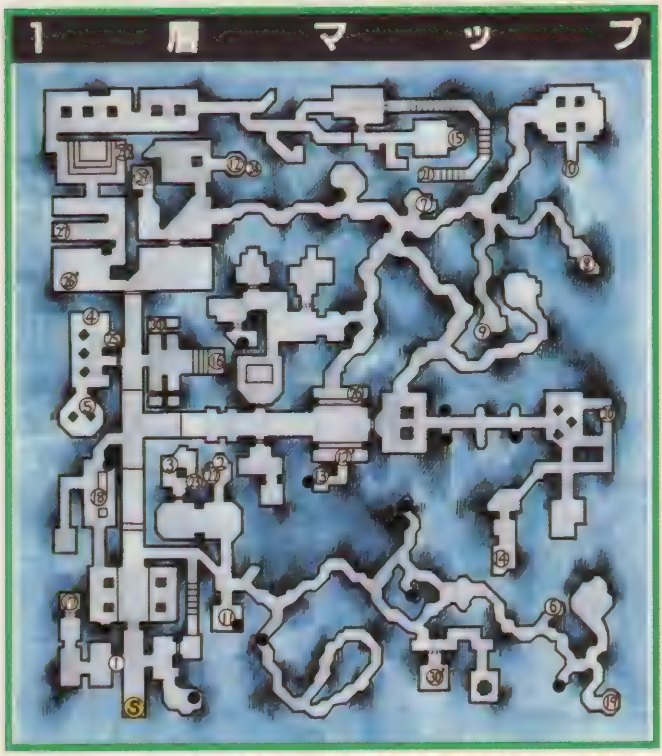
とりあえずは操作に慣れて、レベルもある程度上がったら、⑥の学者の骨を調べ「竜の杯」を手に入れよう。そしてこれを⑩の竜の神殿の祭壇で使えば、⑪の地点に回復の泉が出現する。これで、回復に困ることはなくなる。心おきなく探索の範囲を広げよう。

この層で唯一大変と思われるのが、ギルの店の「金の十字架」を買うこと。しかしこれも今まで手に入れた「ブラッドストーン」と「ムーンストーン」を売り払えば、余裕で買えるハズ。まあこのゲームのコツみたいなものといえるだろう。

実は第１層は、アイテムが一番多く手に入れられる層でもある。初期装備は、買わなくてもひと通り揃ってしまうぞ。マップ番号⑱は「ナイトソード」⑲が「ブレストプレート」⑳が「バトルアックス」㉑が「モーニングスター」㉒が「アイアンマスク」と回復薬×３だ。これだけ揃えりゃ、しばらくはウハウハ状態ってヤツですか？

そして㉓～㉕が、セーブポイントの十字架、㉖～㉚が「ブラッドストーン」てな具合だ。この調子で、次からの層もアイテムを集めまくろう。そうすれば、お金なんか全然いらなくなるぞ。さあ！　集めるモンだけ集めたら、⑮のボタンで道を塞いでいる弓矢を止め、２層へ行く魔法陣⑯にＧＯ！　なんか泥棒みたい。

１層マップ



攻略フローチャート

「第１層」
Ｓがスタート地点。いよいよ冒険の始まりだ。

▼

番人小屋①の隠し部屋に「スモールシールド」⑰がある。しかし、スケルトンが宝箱を守っているのでレベルを上げてからでないと即、死亡でしょう。

▼

本格的に冒険する前に、ライト商会②で薬草と毒消しをいくつか買っておく。さもないと即死。

▼

国王軍営舎③にバスク・クライスがいる。話を聞いておくこと。

▼

墓所教会に司祭④がいる。話を聞くと「金の十字架」を盗まれた、ということがわかる。また、ここには、番人のオジー・ランバルク⑤もいる。

▼

学者の骨⑥を調べると、「竜の杯」を入手。壁には遺書も書いてある。供養のためにも読んであげること。

▼

ギルの店の近くにいる、穴掘りおじさん⑦に話を聞く。

▼

ニコラス・オールマン、ハンス・オールマンの家⑨の近くに、「ライト家の鍵」⑧がむき出しで落ちている。ただしリーパーが守っているので、慎重に取りに行くこと。

▼

竜の神殿の祭壇の前⑩で「竜の杯」を使う。するとライト商会近くの「回復の泉」⑪が復活する。これで冒険が、だいぶラクになるハズ。

▼

竜の神殿近くの一般市民墓所にハンスの死体⑫がある。死体を調べると「番人の地図」を入手。

▼

ライト家の墓の後ろに回り「ライト家の鍵」⑫'を使う。すると隠し通路が現れる。中には宝箱が！　中身は「ムーンストーン」⑬だ。

▼

墓所教会に戻り、司祭に「金の十字架」を渡すと、お礼に「死者の鍵」がもらえる。

▼

「死者の鍵」を使い、教会近くの一般市民墓所に入る。奥にあるボタン⑮を押し、道を阻む弓矢を止める。これで第２層に行ける魔法陣⑯に行ける。

▼

・次のページに続く

KING'S FIELD

「ポリタン！　こんなところにいたのか。執事だ、執事が殺された！」……現場は、屋敷裏手の使用人寮の１室だった。「殺されたのは執事の森山卓、岡山出身の56歳。手、足、首……文字通り５体バラバラです」警部補の部下が報告する。
（①森山の故郷、岡山に旅立つ：18Pへ）（②森山の部屋をくまなく探索する：59Pへ）

攻略フローチャート

・前のページからの続き

「第２層」
宝物庫で「真理の鏡」③を入手。中のリザードマンは強敵だ。少しレベルを上げてから宝物庫に入ること。

賢者に「真理の鏡」と交換で、「ヒーリング」④の魔法を教えてもらえる。さらに、この通路には「水の封印石」⑤があるので忘れずに取ろう。

そのとなりの扉が入り口の通路にヘッドイーターが「地下牢の鍵」⑥を守っている。あせらずにヘッドイーターを倒すこと。

「地下牢の鍵」で地下牢に入り、奥にいる竜の妖精に話を聞く。会話後、奥にある宝箱に「緑竜の杖」⑦がある。

戦士・騎士墓所の奥にある宝箱に「土の封印石」⑧がある。ただし、ゴーレムが守っているので慎重に行こう。

王家墓所の奥の奥にいる、詩人から「竜王草の実」と引き替えに「竪琴」⑩をもらう。

地下牢近くのガケで「竪琴」を使い、橋を作って第３層へ行く。魔法陣⑪へ。

「第３層」
ランドルフ８世墓所で前々王ランドルフ８世から「ファイアーボール」②を教わる。会話後、王の墓前室③の封印が解ける。

王の墓前室に戻り装備を整える。

ランドルフ８世墓所の左奥の宝箱に「火の封印石」④がある。

ランドルフ８世墓所の右奥のストーンフェイス密集地帯の宝箱に「風の封印石」⑤がある。

祈りの塔にある４つの封印⑥⑦⑧⑨に、それぞれに合った封印石を乗せる。すると今まで道を塞いでいた２カ所のカベが無くなる。１つは王家墓所への直通通路⑪で、もう１つの道は、第４層へ行ける魔法陣⑩への道。

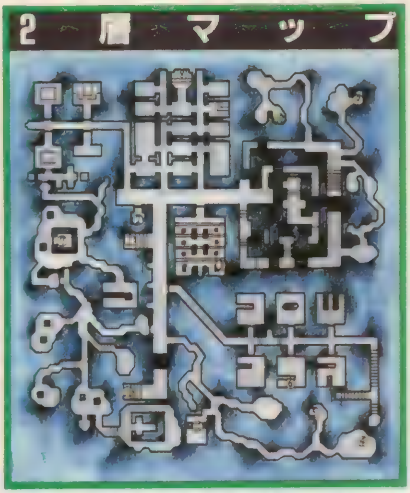
第４層へ行く魔法陣の途中で、「竪琴」を使い、「真理の鏡」⑬を入手。

・次のページに続く

第２層◉道無き所に橋を架け、探索し、進んでいく層だ

２層は①がスタート地点。２層に着いたら、ナニをおいても十字架②でセーブしておくこと。保険みたいなものだから。最初の目的「真理の鏡」は宝物庫にあるが、ここはリザードマンの巣だ。宝物庫に入るのはある程度レベルを上げてからにしよう。入ったら、宝物庫のアイテムは根こそぎいただくのは忘れないように。「真理の鏡」を手に入れたら④の位置にいる賢者に「ヒーリング」を教えてもらえる。これで薬なしでも、体力が回復できる。冒険がさらに楽になるぞ。賢者がいる通路には「水の封印石」⑤もあるので、忘れずに取っておく。ついでに「土の封印石」⑧も忘れずにゲットだ。この２つの石は第３層のクリア必須アイテム、取り忘れないように。

実は、この層で便利なアイテムがもらえる。それは「緑竜の杖」だ。このアイテムは使用すると、その層の最初の魔法陣まで戻れるという、スグレモノだ。しかも何回使ってもなくならない！　これからフルに活用して冒険をラクにしよう。最後に⑨は十字架。セーブ好きな人のために表示した(笑)。



第３層◉この層でやっと中間地点、まだまだ先は長いぞ！

第３層もスタート地点は①だ。ここから②のランドルフ８世がいる場所までかなり距離がある。レベル上げは、これまで以上に確実に。ランドルフ８世に会うと、「ファイアーボール」を教えてもらえるぞ。さらに、王の墓前室の封印も解いてもらえる。室内には、強力な武器、防具がたくさんあるので、ここで装備を整えるといい。すでに持っている装備は売っぱらえばいいしね。装備を整えたら、④の「火の封印石」を取る。その後、「風の封印石」を取りに⑤まで行く。しかし途中には、ウインドカッターを吐くストーンフェイスという強敵がいる。この敵は動かないが倒すこともできない。うまくウインドカッターをかわしていこう。また、この周辺にはアイテムがいろいろ落ちている。残らずいただこう。タダだしね(笑)。４つの封印石が揃ったら、祈りの塔の封印にそれぞれ置く。これで封印が解けて先に進めるぞ。

４層への魔法陣⑭までの途中に、回復できる場所⑫がある。その近くにセーブできる十字架があるので、ここを４層攻略の拠点にしていこう。

追いかけていた影が突然立ち止まった。目の前にその姿が浮かぶ……「と、父さん！」なんと影の正体は死んだはずの父さんにそっくりだった！　「ポリタンよ……ワシはキサマが成長するのを、いつも影から見守っていたのだぁ！」「なぜ？」「若い頃に父と別れるのがポリゴングマ族の定め。そして……」（：９Ｐへ）

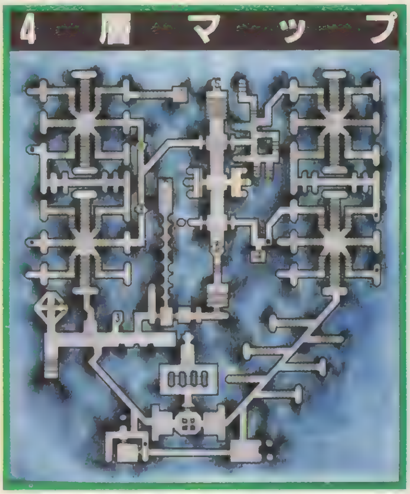
第4層◉ゲーム中、もっとも迷いやすいのがこの層だ!

スタート地点は①だ。例のごとく、まずは敵を倒してレベルを上げる。敵を2～3発で倒せるようになったら②の地点の「魔導士の地図」を取りに行こう。注意するのは、この一角でぐるぐる回っている岩だ。これに当たったら、大ダメージを喰らう。岩には絶対に当たらないようにすること！　心配な人はここに来る前に③の地点に十字架がある。そこを利用しよう。

「魔導士の地図」を手に入れたら、お次は「ドラゴンソード」を取りに行こう。途中に落とし穴があるが、気をつければ落ちることはない。「ドラゴンソード」は、今はハッキリ言って使いモノにならない。装備しないほうが身のため。

そして、いよいよ土星宮に入る。ここには最後の鍵、「魔導士の鍵」がある。しかし金色のゴーレムが守っているので、確実に1体ずつ倒していくこと。土星宮の反対側には、この層のボス、がい骨のバケモノがいる。かなりの強敵なので覚悟しよう。

そして気をつけたいのが⑧、⑨が下から上の一方通行というところだ。⑩は十字架。セーブはこまめにね。



第5層◉ここまで来れば、エンディングまであと少しだ!

①のスタート直後から、今まで以上に強い敵が待ちかまえている。さすが最深層だ。これでもか！　ってくらいにレベルを上げて立ち向かおう。②の扉に向かうのはそれからだ。

扉に入ったら、2層で出会った妖精がいるハズ。いない人は2層で出会ってないのだ。急いで2層に戻ろう。この妖精が使えない武器「ドラゴンソード」を最強の武器「ムーンライトソード」に変えてくれる。さっそく装備しよう。またここには、宝箱が2つあるので、これもゲットだ。あくまで貪欲にね(笑)。さらに、これまで探索した層の封印された扉も開くようになる。面倒でも1層から順番に、もう1度探索していくこと。いいアイテムぎょうさんありまっせ！

そして、いよいよ見えない道を渡って魔法陣③へ。魔法陣のつながりは、③～④、⑤～⑥、⑦～⑧と、いう具合になっている。⑤～⑥の魔法陣はマップを見ての通り、ひっかけなので、だまされないようにしよう。ここまで来れば、あとはボスを倒すだけ！　ゲームをここまで進めた人なら簡単にボスは倒せるハズ。がんばりや！

攻略フローチャート

・前のページからの続き

▼

「第4層」
倒れている兵士③から「ドラゴンソード」のありかを聞く。ここにくる前までにレベルを上げておくこと。でなきゃこの先、やられること間違いなし。

▼

立派な墓石④を調べると「ドラゴンソード」を入手。ちなみに周りに生えている草は薬草なので拾っておく。

▼

ぐるぐる回っている岩のところから「魔導士の地図」②を入手。この回っている岩は、当たると大ダメージを受ける。この段階のレベルでは、ほぼ即死なので要注意だ！

▼

土星宮の宝箱から、「魔導士の鍵」⑤を入手。金色のゴーレムが2体も守っているので、レベルを上げてから、取りにこよう。

▼

変身する、がい骨のバケモノ⑥を倒し、魔法陣⑦から第5層へ行く。

▼

「第5層」
5層は、今まで以上に敵が強い。とりあえず、探索の前にレベル上げの作業を十分にしよう。

▼

この層まで「封印されている」扉は開かなかったが、この層の扉②は開くので中に入る。中には第2層で会った竜の妖精がいる。この妖精が「ドラゴンソード」を「ムーンライトソード」にしてくれる。その後、1、2、3層の扉が開くようになる。1層は㉚、2層は⑫、3層は⑮が封印されていた扉だ。面倒だが、全部取りに行くこと。

▼

竜の妖精がいる部屋の近くにある、見えない道を渡り魔法陣③から④へ。そして魔法陣⑦から⑧に行けば、最終ボスがいるエリアにたどり着くぞ。

▼

そしていよいよボスだが、ヤツは少し離れた所にいるので、剣が届かない。ここは最強の魔法や特殊効果がある武器で、攻撃していこう。

▼

ボスを倒したら、魔法陣⑧へ戻る。これでエンディングへ。もう敵は出現しないが、道を踏み外して、落ちたりするとすべてが水のアワになる。最後だからこそ慎重に魔法陣に戻ろう。

はじめて人事件

「このツヤツヤ感がたまらないのよねぇ。あれ？　ポリタン、どこ行くの？」「ルス電を聞いてくる。すっかり忘れてたが手かかりを探して温泉に来たんだった。いつの間にかもう、1週間も経ってしまっている」「いいじゃない、いい加減、警部補が事件を解決してるわよ。温泉温泉」「そうかもな」「そうそう」(：82Pへ)

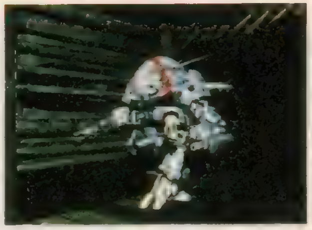
キリーク・ザ・ブラッド

●1月27日●キリーク・ザ・ブラッド
●SME●¥5,800●STG・ADV
★総合評価：270：デモのすばらしさは特筆もの。しかしゲームバランスはいまいち。もう少しACT性がほしかったかも。

©1994 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

サウスベースの5～15層を総チェック

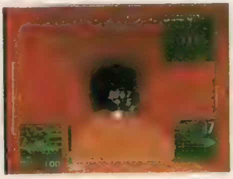
この「キリーク・ザ・ブラッド」は、ゲームの雰囲気を盛り上げるセンスはピカイチなのだけれど、攻略にクセがあるために、途中で挫折したという声も耳にする。それではもったいないので、ここでは戦闘がより厳しくなる地下5層からマップ付きで攻略することにしよう。知らないと損な、攻略のコツも一緒に紹介しているので、これからプレイする人も含めてチェックしておくといいぞ。エンディングでは、オープニング顔負けのムービーが待っているので、それを目指してがんばるベシ。



◀ダンジョンには、あちこちに危険が潜んでいる。君は、この任務を見事に遂行できるかな？

チェック1◉見えない敵を狙え

このゲームでは、長い通路などで先が見えなかったとしても、撃った弾は、その先の敵か壁に必ず当たるように作られている。そこで、敵の潜んでいる通路では、弾をあらかじめ撃ちまくっておくのをお勧めするぞ。この作戦なら、直接遭遇する前に敵を一方的に攻撃することが可能なのだ。



▶長い通路では、とにかく弾を撃ってみよう。カウンターを食らわないので楽なのだ。

チェック2◉弾切れに注意

武器を使うとエネルギーか弾を消費するので、常に弾薬などの補給に気を配っていないと弾不足になってしまう。マップをくまなく歩いて補充アイテムは全部とり、できるだけ弾の無駄使いは避けるようにしよう。エネルギーユニットを利用して、エネルギー消費系中心で戦う作戦も有効だぞ。

▶弾がなくなってしまって実質ゲームオーバーなんて悲しすぎる。注意しようね。

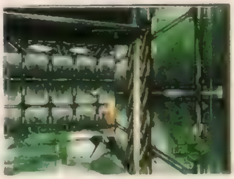
チェック3◉避け方を覚えよう

ゲームにガードという概念がないので、ダメージを最小限に食い止めるには、平行移動の利用がポイントになってくる。通路を進む時や、ドアを開ける前には、あらかじめ左右どちらかに寄っておくようにして、敵と出会った時は反対のサイドへ、またその逆サイドへ…と動くといいぞ。

▶廊下を移動する時、ドアを開ける前は、最初からどちらかのはじに寄っておこう。

チェック4◉壁の利用

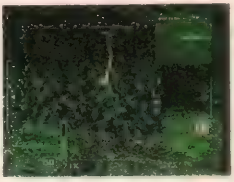
壁は敵の弾を遮断するし、敵本体も壁を通り抜けてくることはない。これを利用すると、壁を楯にして敵の進路や攻撃を妨害しながら、相手にはこちらの攻撃を加える…なんて芸当ができる。これは応用範囲の広いテクニックで、色々な場所で利用できるから各自で工夫してみるといいだろう。



▶この場合、敵の弾は壁で防げるけれど、こちらの攻撃は敵に届いているのだ。

チェック5◉無視する手もある

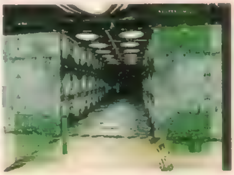
基本的に出会った敵は倒したほうがいいけれど、必ずしも全てを倒すことが必要でない場合も多い。そこで、敵が極端に狙いにくい場所にいる場合や、無理して戦うとかえってダメージを受けてしまう場合は、敵を無視してしまうのも作戦。各自で判断して、必要だったら実行してみよう。



▶天井からぶら下がっているキャラは攻撃しにくい。無視してしまうのも手なのだ。

チェック6◉照準システム

照準はある程度敵に近づくと、自動的に敵を追うように作られている（この追尾能力は使用中の武器によって多少の性能差があるので注意）。天井にいる敵の場合は、かなり接近するか、視点移動を利用しないと照準が合わないので厄介だけれど、ちゃんと狙いをつけることは可能だからね。



▶画面の上下・左右に表示されたバーは、武器の照準が動く範囲を表している。

はじめての殺人事件
「あと3分……」フッ！ 警部補が時計を見ながらつぶやいたその瞬間！ 広間全体が暗闇に襲われた。「ウワァァァ」「キャァ！」予期せぬ出来事にパニックと化す広間。「落ちついて！ 落ちついて！」警部補の声が響く。パッ。そして再び明かりがついた時……広間一面に紅い海が広がっていた。「キャァァァァァ！」（：68Pへ）

キリーク・ザ・ブラッド

使用手引

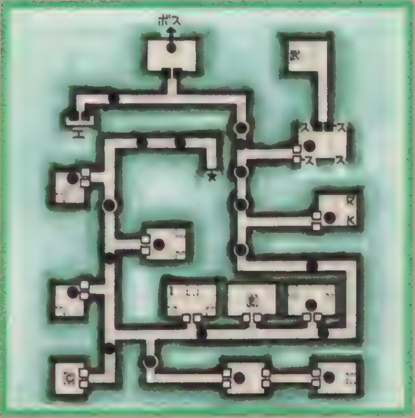
今回掲載するマップには、地形はもちろん、エネルギーユニットなどの重要な建造物のある場所、IDカードやキーカードなどの、クリアに必要なアイテムの手に入る位置、ザコからボス級まで含めた敵の出現位置などを載せている。これらを見ながら攻略すれば、楽にゲームを進められるだろう。ただし、マップ未掲載のアイテム（弾薬など）もあるので、それらの回収も忘れないようにね。

《マップの記号の意味》

★→スタート地点、エ→エレベーター、C→コンピュータ端子、E→エネルギーユニット、ス→スイッチ、ト→浮遊トラップ、R'→レコードカード、K→キーカード、I→IDカード、□□→ドア、▲▲→矢印の方向からしか開けることのできないドア、■■→ロックされたドア、武→新しい武器の入手できる場所、●→敵（ただし、通路が膨らんだように表示されているところは床にあるトラップを表します）

地下5層

レコードカードでデータを引き出す時には重要な情報を教えられるので、必ずメモしておくように（面倒だからとスキップしちゃうと損するぞ）。北東のほうにスイッチが4つ並んだ部屋があるけど、これの開け方は、レコードカードでデータを引き出す時に得られた情報で分かるはずだ。ここでは強力な武器が手に入るので、ゲーム中で初めて登場することになるボス級キャラとの戦闘に備えて、必ず手に入れておくようにしよう。



地下6層

地下5層に続いて、このフロアでも新しい武器が入手できるけれど、その部屋のドアの開け方は少しシビアだぞ。ふたつスイッチがあるのに気づいていると思うけれど、適当にいじっていても作動はしない。まず、左のレバーを下ろしてから、速攻で右のレバーの前に移動して、このレバーも下ろそう。すると、わずかな時間だけ、ロックされたドアを開けることができるようになるので、急いで部屋に入ろう。これでOKだ。

地下7層

エレベーターへ続く部屋の扉はふたつあって、最初は両方ともロックされている。このフロアにはスイッチがふたつあるけれど、このふたつのレバーを両方とも下げると、どちらのドアも開けられるようになる。地下6層とは違って時間的な制約はないので、慌てる必要はないからね。エレベーターに入る手前の部屋や通路には強敵がひしめいているけれど、ここでは敵を無視して一気に通りぬけようとするほうが、はるかに利口だぞ。

はじめて殺人事件

[illegible]った通り、犯人はどうやって殺人を犯したのだろうか？（：51Pへ）

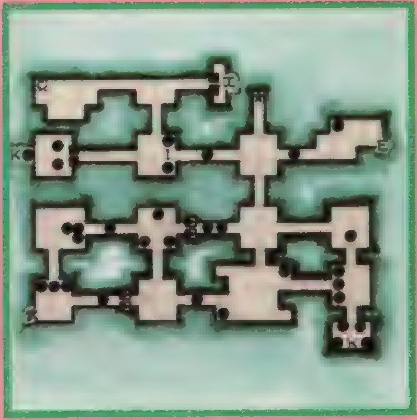
キリーク・ザ・ブラッド

地下8層

この8層からあとのフロアのロックされたドアは、全てキーカードで開けることができるようになるので覚えておこう(一定方向からしか開けられないドアは除く)。フロアの一番奥にある、キーカードの置かれた部屋には強い敵が配置されている。ここでは、無理して敵を倒すよりは、多少のダメージは覚悟してアイテムを獲得し、速攻で逃げるという方法をとったほうが楽だ。同じ部屋にアーマーロムもあるので忘れずにとっておこう。

地下9層

このフロアには、ひとつの方向からしか開けることのできないドアが登場する。このドアは一度開けてしまえば、もう閉じられることはないので、あとはどちらの方向からでも行き来は可能だぞ。エレベーターのロックされたドアを開けるキーカードは、北西の部屋の敵が所持している。P34のチェック1で紹介した、画面に見えていない敵を狙う作戦は、ボス級のキャラにも通用する(爆発音の確認だけはできない)。ぜひ利用してみよう。



地下10層

このフロアは、敵がイキナリ強くなるので、P34で紹介した壁を楯にする方法や、平行移動でダメージを軽減する作戦を駆使していこう。ゲーム中、ムービーが流れたら、そのあとにボス級の敵との戦闘になる。自機操作をうまく行って、常に自機正面をボスに向けながら、ボスの周囲をグルグル回るといいぞ。自信のない人は、威力のある武器で一気に勝負に出る作戦でもいいだろう。後者の作戦のほうが多少強引だけど、確実かもね。

地下11層

このフロアでは、弾薬をはじめとするアイテムがワンサカ落ちているので、拾い忘れしないようにしよう。特に、エレベーターの南に位置する部屋や、武器が隠されている北東の部屋はオイシイので見逃さないように。このフロアにも強敵がたくさん登場するので、無理して倒す必要がないと思った場合は無視してしまっていいだろう。例えば、IDカードのある部屋などは、敵を倒そうとすると得るものより消費のほうが多いだろうしね。

はじめての殺人事件

諏訪家令嬢、弘子を殺害するという予告の手紙が届いたのは今から3日前。まあ、小説じゃあるまいし、現代日本で予告殺人などと思われたが、政財界にかなり警察関係にも深いつながりのある諏訪家の場合、もしもということも考えられる。そこで警部補の出番となったらしい

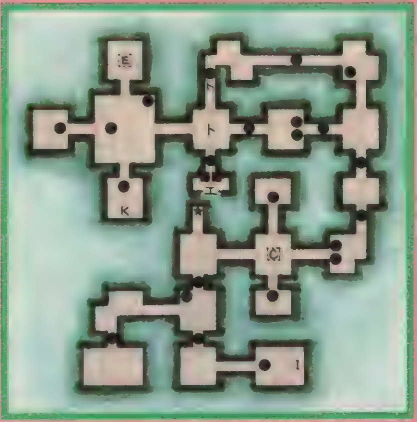
【:10Pへ】

地下12層

マップを見て袋小路になっている場所が多く、そちらは行っても無駄…と思っている人は注意。地形の関係上、踏破するのが面倒なのは分かるけれども、袋小路の先には貴重なアイテムが眠っている場合も多いので、回収しておくことをお勧めするぞ。このフロア最後のキーカードは、ダメージ覚悟の力技で獲得するか、確実に敵を叩いて入手を試みるか、判断が難しい場所。これは各自でどちらがトクか判断して、攻略しよう。

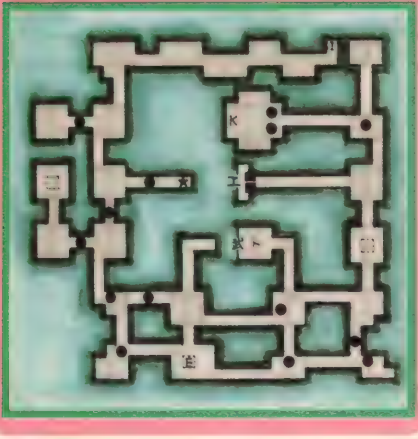
地下13層

このフロアはちょっと変わっていて、マップを踏破する道順によって、敵キャラの出現数が変化する場所があるのだ。このマップは、一番たくさん出現した場合を想定して描いているので注意してね。また、このフロアではエレベーターの扉付近に円運動するトラップキャラが登場する。このキャラは生物的なデザインだけれど、機械的な運動を繰り返すだけなので、トラップ軌道内を通過する時にタイミングをみるだけでOKだぞ。



地下14層

地下13層に続いて、このフロアにもトラップキャラが登場するので、同じようにタイミングよく通行しよう。ここには、各種弾薬がたくさん用意されているので、最終決戦にそなえて全部回収すること。特に、スタート地点から見て北のほうにIDカードが眠っているけれど、その道中には弾薬が固まって配置してあるので、チェックしておこう。終盤にしては、あまり難度も高くないので、手こずることはないと思うけれど、油断は禁物だぞ。



地下15層

スタートしたあと、出口が見当たらないので驚いてしまうけれど、ドアは壁と同化している（保護色になっている）だけなので、マップを参考にして開けてほしい。最終ボスは今までのボス級キャラと比べて、あまり変わった点はない。どちらかといえば動きが激しいほうではないので、強力な武器で一気にダメージを加える作戦がいいだろう。そのあとに手に入るキーカードで、ロックされたドアを開ければ、感動のエンディングだ。

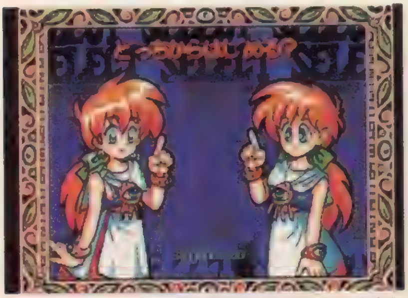
ぐっすんおよよ

● 4月28日●ぐっすんおよよ●エクシングエンタテイメント●¥6,800●A・PZG
★総合評価：325：『レミングス』のキワモノ。キャラのかわいい声と対象的な、理不尽なゲーム展開がウリ。

©XING/IREM 1995

初心者もお猿さんも、まだまだ遊ぶのだ〜!!

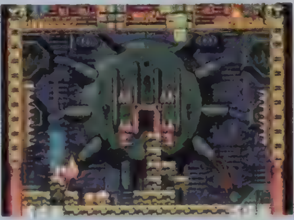
いろんなウラワザが発見されたので、まずはその報告から。ステージセレクトは、タイトル画面でカーソルをオプションに合わせてから、L２＋方向キー＋スタート。このとき方向キーが右上でアーケードノーマル、左上でアーケード変態、右下でPSノーマル、左下でPS変態のセレクトだ。デバッグモードは同じくカーソルをオプションに合わせて、L２＋R１＋スタート。〝なのだ〜〟と声がしたら成功だ。ゲーム中にL１でスローモーション、R１でタイトル画面へ、R２で面クリア、セレクトで画面の消えないポーズがかけられ、スタートでポーズの解除ができるぞ。さあ、試してみよう！

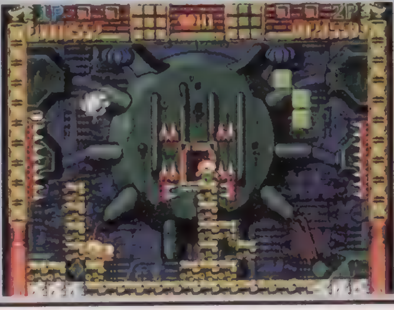


▲ステージセレクトは、この画面が出るまでL２と方向キーは押しっぱなしにしておくのがコツ。方向キーで数字を合わせて、好きなステージから始めよう。

2P同時プレイで邪道クリア!?

２P同時プレイ時にぐっすんやおよよが死ぬと、次のキャラが上から降りてくる。このとき、方向キーで操作して好きな場所に持っていくことができるので、これを利用して出口まで持っていってしまえば、たいていのステージは楽勝でクリアできてしまうのだ！とはいっても、この方法だけではクリアできないステージもあるし、クリアできてもうれしくないのが問題だけどね。



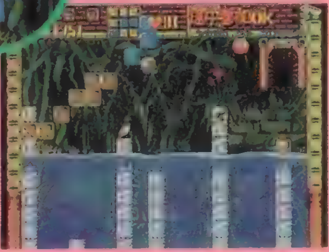


▲◀どちらか片方をさっさとつぶしてしまえば、ステージを５秒ぐらいでクリアできる。ま、あくまで最終手段ということで。

16〜30面のカンペキ攻略法なのだ〜〜!!

16面

最初のブロックを、スタート地点の下にある１ブロック分のすき間に引っかけることができるかどうかがポイント。そこを足場に道を作っていって、ある程度までいったら横からブロックで押して、イッキに出口まで空中移動だ！

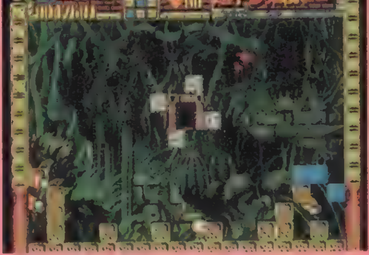


▲ぐっすんが動き出す前に、素早く慎重にセットしよう

▶これくらい道ができたら、あとは空中移動でOK。

17面

スタートとともに空中から落ちてくる３匹のぺろくんを、素早く閉じ込めることができれば勝ったも同然。まずは中央あたりに落ちてくるヤツを、下に落ちる前にブロックで押して端に寄せてしまおう。ぺろくんは壁を作っただけでは乗り越えてきてしまうので、しっかりフタをすること。



◀こんな感じで閉じこめてしまえば、このうえなくイージーな面になる。

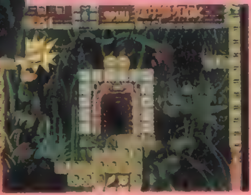
はじめて殺人事件

ドアや窓が開いた気配はなかったという。広間内は警官がガッチリ警護を固めていた　時間はたったの１分　この悪条件の中で転がった５人の死体……。結局、弘子殺害の予告は、達成されなかった　この事実は何を表すのか？　そして事件の真実は！　犯人は誰なのか？　謎が謎を呼び、血の嵐が吹き荒れる！（：82Pへ）

18面

ここは棒型のブロックしか降ってこない。はじめのひとつでぐっすんを止めておいて、下の足場を土台に出口までの階段を作ろう。階段の1番上の段にあたる部分は、右側からブロックを滑り込ませて作ろう。道ができたら爆弾を待つだけ。いらないブロックは、右側の空間から捨ててしまおう。敵を通路に降ろさないように注意。

▲なにはともあれ、この位置にブロックを置いてしまうこと。

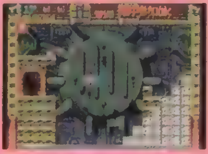


▶空中移動を使えば、この程度の足場ができていればクリア可能だ。

19面

ひとつ分の小さなブロックしか降ってこないので、ブロックを組んで道を作ることはできない。爆弾で出口の右の壁を壊しておいて、あとはブロックでぐっすんを押して、空中移動でクリアするのだ。ただし、元の地形のままでは右からぐっすんを押すことができないので、一度ぐっすんを右に追いやっておいて、その間に左上がりの階段を作っておくようにすればOKだ。空中移動はいろんなところで使えるので、必ず覚えよう。

▲こうしてぐっすんが動き出す前に壁を作って…。



▲すぐに間を埋めてやれば、空中移動の足場ができる。

20面

この面のポイントは、ブロックの中から出現するモンスターのよよくんの処理。よよくんは爆弾やブロックでつぶしてもすぐに一定数（全部で4匹）まで復活するうえ、どこから出てくるかわからないので非常に危険。ここではまず、ぐっすんをスタート地点に閉じこめておいて、すべてのよよくんを隔離してしまうのだ。隔離がすんだら爆弾を待って、ぐっすんを出してやろう。爆弾待ちの間にも出口までの階段を作っておくこと。

▲よよくんも2ブロック以上の段差は登れない。

▲上の方には障害物もないので、最後は空中移動で楽勝。

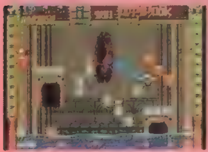
21面

出口のまわりがトゲに囲まれており、上からしか入れないようになっている。左の狭い空間で階段を作りながら、ぐっすんを上げていかなければならない。左右のトゲに触れないように壁を作りながら、階段を登ったぐっすんが折り返してくる間に、反対方向に登る階段を作るのだ。

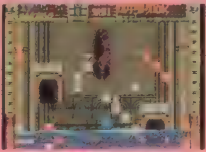
◀空中にいるモンスターは危険。不要ブロックで右のほうに閉じこめよう。

22面

ぐっすんが動きだす前に（←重要）、ブロックで押して右の空気だまをとらせるか、初めに落ちてくる水のクリスタルを空中で押してとらせる。あとは左に向かって歩きだしたぐっすんが地形から落ちるのを待って、下の写真の2カ所で、落下中に右へ押してやろう。これは2カ所ともひとつのブロックでやらないと間に合わないぞ。このステージでは、ぐっすんを右へ向かって歩かせてしまったらおしまいなので気をつけること。



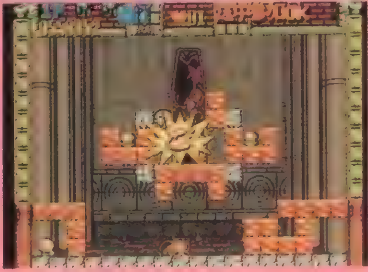
▲まずはここで、落ちてきたところをチョンと右へ押す。



▲左のほうを回り、落ちてくる前にブロックをこの位置に。

23面

このステージに登場するモンスターは、ぺろくんとよよくんが2匹ずつ。出口の所にいるぺろくんは復活しないので、爆弾で倒してしまえばOK。あとは20面と同じく、よよくんを隔離してからぐっすんを歩かせればいい。よよくんをスタート地点の上あたりに隔離できると楽になるぞ。

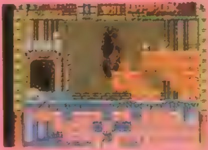


◀ぐっすんのルートは、右の台の上から折り返すようにして登らせるといい。

24面

下の小さな足場を頼りに道を作っていかなければいけないうえに、トゲで囲まれた入口の下から登らせなければいけないわ、水の上がってくるのは早いわと、かなり難易度の高いステージ。足場の左へ道を延ばすときは、ブロックを引っかけるようにして真横へ作っていかないと、出口の下までいく前に、段が高くなりすぎてしまうので注意。これまでのステージで空気だまをストックしてあると、少しは楽になるぞ。

▲足場ができていないうちはぐっすんを引き返させる。



▲ぐっすんを入れてから、ブロックを差し込む手もある。

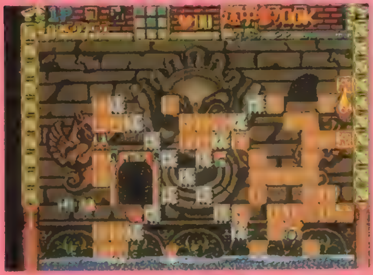
25面

これはけっこう簡単な面。モンスターはブロックで閉じこめて、爆弾がきたら下の空間への入口を広げるようにしながら、階段を作ってやるだけだ。入口が狭いうちにブロックを変なところに積んでしまうと少々やっかいなので、初めのうちは慎重にブロックを動かそう。

◀これは理想的な仕上がり。不要なブロックがあるときは、左右に積もう。

26面

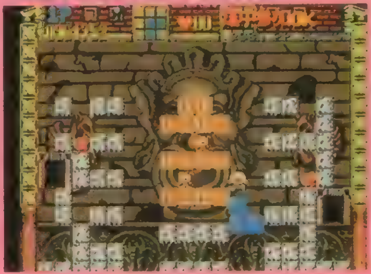
スタートするなり、ぐっすんの頭上からぺろくんが落ちてくる。こいつは始めにブロックで左に寄せてしまおう。あとは2匹のぺろくんを、うまく閉じ込めることができるかどうかがポイントだ。出口へは、落下中に左から押してやるだけでOK。なるべく小さいブロックを使おう。



◀×型の地形のくぼみをうまく使って閉じこめよう。左のトゲにも注意。

27面

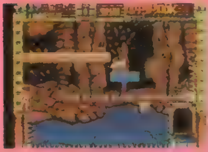
落下中のブロックの上を歩かせて登らせていく。ブロックをすき間に入れる前に、ちゃんと登らせたい方向への階段になる向き考えて、素早く回転させておくのが意外に難しい。ぐっすんが次の地形に登れる範囲をしっかり考えて、ブロックの落下をコントロールしよう。



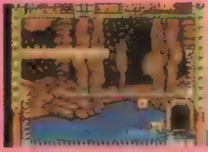
◀ぐっすんが地形に移ったら、方向キー下でブロックを早く捨てよう。

28面

ブロックひとつでケリをつけなければいけないステージ。右に歩いていくぐっすんを地形の端でブロックの上に乗せたら、トゲを避けるように出口のところまで移動させる。押して空中移動させる場合と違ってぐっすんは歩き続けるし、ブロックが途中で接地してしまったらおしまいなので、素早く確実に動かさなければいけないぞ。途中のトゲの上にあるアイテムは、ブロックをうまく寄せてやれば取ることができるのだ。



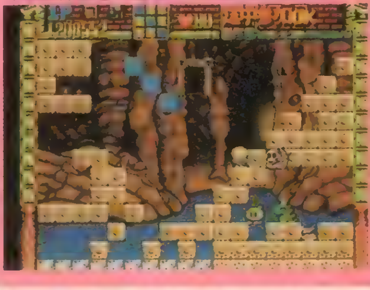
▲あわてて移動すると、ぐっすんが地形に引っかかる。



▲下の段まできたら、こうなってもだいじょうぶ。

29面

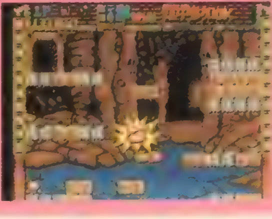
このステージで落ちてくるのは、斜め3つ型のブロックだけだ。このブロックは階段状に積むのは楽なので、モンスターさえ最初に処理できれば終盤面のわりには楽にクリアできる。3匹を右下の空間に閉じこめたら、落ちてくるばくはつくんは左の方へ寄せてつぶしていこう。



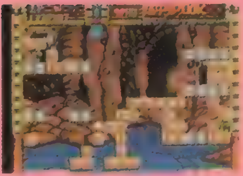
◀最初の段階で、落下してくるモンスターをこの中に寄せてしまおう。

30面 隠しステージの入り口があるのだ〜!

ついにきました最終面。しかしおさるさんにとっては、この面のあとがようやく本番となる。右上のブロックの塊の中に隠しステージへの入口があるので、ここをめざして階段を作っていこう。ばくはつくん以外のモンスターを左右にある足場に閉じこめてしまえば、それほど難しい面ではないぞ。



◀ここの足場はないほうが、ブロックを動かしやすい。



▲右上に半分だけ見えているのが隠し面への入口(出口?)。じつは左上より道を作りやすい。

アーケードモード

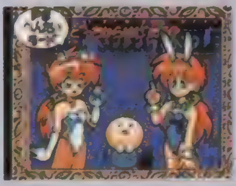
◉ごほうびグラフィックを見るのだ〜!

上で説明しているとおりに隠しステージに入って、31面以降の隠しステージをクリアしていくと、数面ごとにカワイイえみりのグラフィックが見られてしまう。しかもこのグラフィックはアーケードモードとPSモードそれぞれに、5枚ずつ用意されているので、両方のモードにチャレンジしよう! アーケードモードとオリジナルモード、どちらの絵が好みかな?

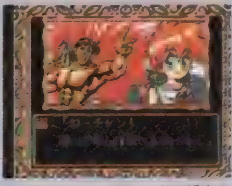
PS オリジナルモード

変態モードのこころえ!

タイトル画面でゲームスタートするときに、○+×を押しながらスタートすれば、のーみそぶっとびの変態モードでプレイできる。変態モードでは、ストーリーデモやエンディングがその名のとおりのイッちゃってるものになるほか、アーケード変態モードでは隠しステージの面数が増える。ノーマルでは聞けないサウンド(音声)が聞けるというご利益があるのだ。さあ、キミもレッツ変態プレイ!!



▲変態モードのモードセレクトでは、えみりがバニーガール&猫耳レオタードでお出迎え。ナイス。



▲PS変態モードでは、玄田哲章さん演じるじょおじがおかしすぎる。エンディングは必見だぞ。

で何かあったらしい。呼びに来た巡査の顔が青ざめている。(: 74Pへ)

雷電プロジェクト

●1月27日●雷電プロジェクト●セイブ開発
●¥6,800●STG
★総合評価：350：ほとんど完璧に縦STGを移植している。このソフトを目当てにPSを購入した人が多いとか。

©SEIBU KAIHATSU,INC.

知っているとおトクな5つのポイント

◉どの武器がオススメか

Ｉ・IIともにレーザーは敵のランクＵＰを引き起しやすいし使いにくい。Ｉでミサイルなら、一般的にはホーミングがお勧め。でも、バルカンが十分に広範囲の攻撃をサポートするので、慣れてきたらニュークリアがいいぞ。IIでは普通はバルカン、高難度モードを遊ぶ場合は断然プラズマが便利。ボンバーは弾回避に有利な拡散タイプを利用しよう。ミサイルは、最初にニュークリアで育て、ある程度強くなってからホーミングに切り換えるのがベスト。

◀IIでは効果の速攻性に優れた拡散ボンバーのほうが頼りになる。普通のボンバーはとっさの時に役に立たない。

◉IIには１ＵＰが隠されている

「雷電II」ではスコアによる１ＵＰはないけれど、実は１ＵＰアイテムが隠されているのだ。一つめは３面。ここで下の写真で示している場所で、普通のものとは色の違うアイテムボックスと、左の小屋から出てくる２台めの戦車を破壊せずにおこう。戦車がボックスに体当たりして、１ＵＰが登場するぞ。２つめは６面。写真で示している場所で、この後赤いクリスタルが高速脱出をするハズ。その高速脱出中に見事破壊すると、１ＵＰアイテムが出現するのだ。獲得するのが難しい配置になっているけれど、ハイスコアを狙うなら確実に取っておこう。

◀ステージ６の１ＵＰを取るにはプラズマレーザーがお勧め。ボムと併用すれば、バッチリだ。

▲ここで、左上のボックスと戦車を破壊しないでおいて…。

▲ボックスに戦車が体当たりしたら、１ＵＰアイテムに。

◉Ｉの安全地帯の紹介

パートＩでは、アーケード版で有名だった伝説の安全地帯がちゃんと再現されている。ひとつは６面ボス。じつはここで隕石を破壊していれば、無制限に得点が稼げてしまうのでチェック。また、怒涛の攻撃をしてくる最終ボスにも究極の安全地帯がある。

▲有名な６面ボスの安全地帯。タイムクリアがないために、じつは延々と得点稼ぎが可能。

▲最終ボスは、この場所へ。激しい攻撃が髪一重でかわせてしまうので、感動するぞ。

◉ボンバー温存で得点稼ぎ

一般的にボンバーは要所ごとに使うのが常識だけれど、得点稼ぎするなら話は別だ。本誌でも〝タイム＆スコアアタック〟のコーナーに「雷電II」の好記録が送られてきたけれど、上位陣はボンバーを相当節約していたと思われる。このゲームでは、クリアした時に、所持ボンバー数×獲得勲章数×1000点のボーナスが入るのだ。また、ボンバーを７つ持っている状態で、さらにボンバーアイテムを取ると、ボーナス点が入る。この時に、所持ボンバーと、獲得ボンバーの色がすべて統一されていると、ボーナス点が50,000点になっちゃうのだ。これはかなり大きいから、ハイスコアを目指す人は狙っていこう。

◉IIのプレイ継続システム

「雷電II」では、ミス時に〝すぐ復活するモード〟と〝画面が一回閉じるモード〟がある。１Ｐ側で１人プレイした時は必ず〝すぐ復活モード〟になる。２Ｐ側で１コインでゲームをスタートすると〝閉じるモード〟になる。ただし、ここで１Ｐ側から途中参加すると〝すぐ復活モード〟に切り換わる。ちなみに、２Ｐ同時プレイをすると必ず〝すぐ復活モード〟になり、このゲーム中は最後まで〝すぐ復活モード〟で進行する。また、コインを２以上に設定して２Ｐ側でゲームをスタートさせると、強制的に２Ｐ同時プレイ扱いになってしまうので注意（〝閉じるモード〟でゲームを進めている場合は除く）。

はじめて殺人事件

ビー「どうだね？　ポリタン。何か手がかりはつかめたかね？　ニュースなんかで知っているとは思うが、すでに５人が殺されている。こちらはこちらで捜査を進めているが、大した進展を見せていない　このままではいつ次の殺人が起こるやもしれん。頼む、早いとこ手がかりを見つけてくれ！」（：33Ｐへ）

IIのノーマル制覇を目指す強者たちへ…

「雷電II」ではイージーとノーマルで、敵がカタくなる、敵弾の砲撃率が上がる、スピードも増すなどの点で難易度が激変する。このムズさ、これを制してこそ真のシューティングゲーマーといえよう。今回は、そんなプロを目指す人のためのワンポイントアドバイスをお届けしちゃうぞ。使用する武器だけども、耐久力の増した敵に対抗するには、集中した攻撃に優れながら攻撃広範も限定されないプラズマがベストだからね。

◀ノーマルモードをプレイするなら敵攻撃をしやすく、処理落ちも引き起こしやすいプラズマがベストだ。

◀建物から出てくる敵は覚えておくしかない。不意を突かれたら、その直後に君の自機は玉砕していることだろう。

◉ 1面ボスへのスーパーテク

1面のボスからして、早々と手強いから心してかかろう。さて、このボスで最大の問題となるのが、広い範囲に放たれる攻撃の避け方だろう。これは間を見て抜ける方法もあるのだけれど、ザコ攻撃も加わるとミスしやすいし、ボスへのダメージのあたえ方もあまり効率的ではない。ここでは、ボスと重なった状態を利用して簡単に避ける方法を紹介しよう。まず、一つはボス砲台の上のあたりに重なってしまう方法。このゲームでは自機の当たり判定は自機の下のほうに設定されているので、この位置関係ならミスしないのだ。「この方法は位置どりがシビア過ぎて駄目…」という人は下の方法を使ってみよう。まず、ボスの砲台のまん前に待機して、ボスが砲撃してきたら、サッとボスに重なってしまうのだ。これはボスの弾が外側から放たれることを利用した作戦で、シビアさで言うなら、先に紹介した作戦よりも楽だと思うぞ。さぁ、あとは実戦での練習あるのみだ。

▲アーケード版でも有名な、砲台の上に張りつく作戦。慣れてしまえば楽勝。

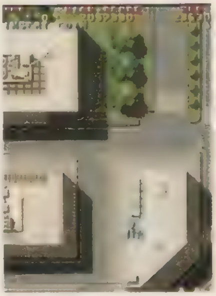
◀シビア過ぎない、初心者向きの方法。まず砲台の真ん前に待機しておいて…。

▶砲撃と同時に重なってしまおう。これなら、比較的簡単に実行できるハズ。

ここが勝負！

◉ 2面ボスへのスーパーテク

それほど攻略に役立たないけれど(笑)、ちょっとカッコイイ技を紹介しよう。まず、ボス出現直前に、自機の左右位置を左の写真の位置に合わせる。そのままボスと対決すると、ボスが2列連ねて出す弾の間を抜けることができるのだ（イージーなどでは、2組目の弾は抜けれないので注意！）。

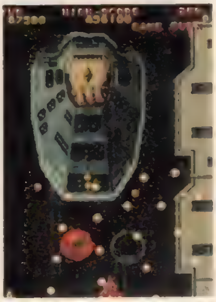


▲自機の左右方向をこの位置に合わせよう。背景のビルと自機位置にご注目あれ。

▲そうすると、この通り敵弾の間を綺麗に抜けることができる。う〜ん、美しい！

◉ 3面ボスへのスーパーテク

前半のヤマ場になる3面ボスは、本体の各砲台を普通に破壊していくと、最終的にボスの艦橋から放ってくる5方向弾と、ボスの右上（左上）から放ってくる3方向弾の2つの複合攻撃が問題になってくるハズだ。さて、ここでは、この攻撃が〝自機位置を正確に狙った〟ものであることに注目してほしい。つまり、敵弾が放たれた瞬間に〝チョコン〟と横に移動すれば避けれる理屈になるんだよね。そこで、「弾道を見切ってやるぅ」なんて神業的なことを狙わくても、「弾が放たれたら、ちょっと横に動く（動き過ぎは禁物）」と心がけるだけで対処できてしまうのだ。



▶敵弾の動きを見るのではなくて、敵弾の放たれたのを確認して避けるのがコツなのだ。

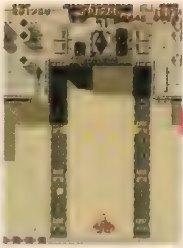
雷電プロジェクト

はじめて殺人事件

…28Pへ

◉ 4面ボスへのスーパーテク

4面ボスでも複合攻撃に苦しむプレイヤーが多い。ここでは、ボス本体から飛来する手裏剣弾の弾道を研究しておくことがポイントだぞ。手裏剣弾は自機位置に弾道は影響されないタイプで、(ボスの正面方向に限定すると)必ず4方向→5方向という順番に放たれる。前者はボス正面、後者はボス正面から少し横にズレた場所で避けることができるのを覚えておこう。



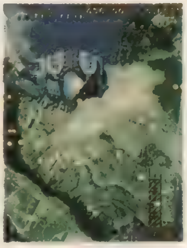
▶ボス本体中央から正面方向に放たれる手裏剣弾は、最初は4方向に飛来する。高速なので注意しよう。

◀その直後、正面方向へは5方向の手裏剣弾が撃たれる。ここでは、ボス正面から少し横にズレた位置へ。

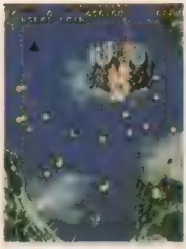
◉ 5面ボスへのスーパーテク

第2形態

この形態で怖いのは、ボスのバラマキ弾に尽きるだろう。このバラマキ攻撃は1回目はボス正面で避けてしまったほうがいい。2回目以降は、バラマキ攻撃だけを連続して行ってくるので、ノーマルの場合は正面で避けまくるのがちょっと困難だ。この時、画面左上は少しの間だけ安全地帯になるので、利用するといいぞ。



◀最初のバラマキ弾はこの位置で。右にチョンチョンと移動するような要領で避けるのが一番だ。

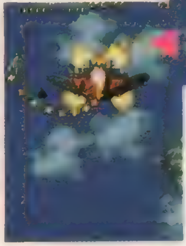


◀2回目以降のバラマキ弾は、左後方にまわり込んでしまう作戦がお勧め。ここなら安全に対処できる。

第3形態

この形態でのボス攻撃は単純な正面への砲撃を除くと、A攻撃(写真右)とB攻撃(写真中央・左)の2つだけなのが分かるはずだ。攻撃順番はA→B→A→A→Bの繰り返しなので、覚えておくといいぞ。これらは写真で紹介しているような方法で避けると、楽に対処できるのでしっかりチェックしてね。ただし、A攻撃をボス後方で避ける作戦は、序盤では問題ないけれど、長期戦になった場合に無効になることがあるぞ。

▶この弾は正面では避けにくいので、ボスの真横(上寄り)で待機しておく。



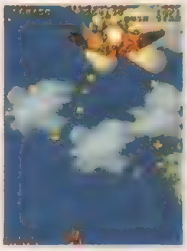
◀弾が自機の下を通過したのを確認したら、素早く下方向へ移動。これでOK。

▶この弾はナントボスの後方が安全地帯に。これを利用しない手はないよね。

第4形態

難易度が低い時は、3方向弾はボス後方にまわりこんで避ける、バラマキ弾の時はボス正面へ…という作戦が有効なのだけれど、ノーマルでは弾が放たれる間隔が短いので通用しない。ボンバーを使った安全策を使わない場合、バラマキ弾も3方向弾も正面で避けるしかないだろう。3方向弾避けは、じつは横にチョンチョンと一定回数動くだけでOK。

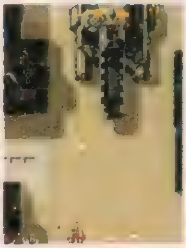
◀ボス正面付近で構えて、間を抜ける。慣れれば簡単だけれども、普通はボンバーに頼ったほうが無難だ。



◀バラマキ弾は画面下、ボスの正面より少し横で待機、チョンチョンと動いてあげるのがベストパターン。

◉ 6面ボスへのスーパーテク

6面ボスは〝各パーツが破壊されるたびに、パーツごとの攻撃方法が変化する〟という、IIのボスの中では独特のスタイルになっている。一番厄介なのは最後まで稼働し続けるノズル攻撃だろう。これはある程度自機位置を狙った3方向弾などを出してくるけれど、至近距離で高速なうえに発砲タイミングが一定でないので始末が悪い。そこで、ボスとの位置関係を右の写真で示しているような感じにすることをお勧めする。ここなら、ノズル攻撃を直接喰らうことはないので、この場所をキープ、ほかの弾を避ける必要がある場合はサッと動いて、素早くこの位置に戻る…という感じに対処できるのだ。



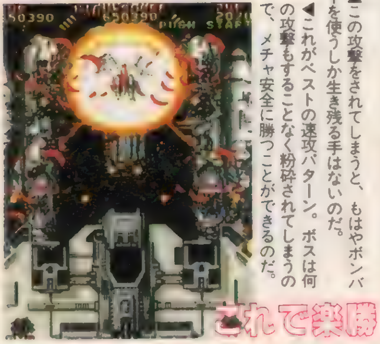
◀ボスと自機の左右方向の位置関係をよく覚えておこう。この場所をキープしていれば、速攻で襲ってくるノズル攻撃の餌食にはならない。

はじめて殺人事件

「私は私立探偵ポリゴングマのポリタンという者です」「あなたが……」[illegible] ます」「なぜ自殺を？」弘子はポツポツと語り始めた。自分が[illegible]であること、可愛がってくれていた[illegible]呂が急死してからの居場所のなさ、そして今回の予告殺人……(P.27へ)

◉7面ボスへのスーパーテク

このボスに対して避けまくりの長期戦を考えていた人はいるかな？　イージーはともかく、ノーマルではそんなことは不可能に近いといってもいいだろう。しかし、安心してくれたまえ、じつは超楽な攻略法が存在するのだ！　最初にボスと対決する前に、バルカン（レーザー）を最強に近い状態にするか、ニュークリアミサイルの最強を装備しておくようにしよう。このボス本体に自機との接触判定はないのを利用して、対戦開始直後にボスの弱点に重なってしまうのだ。ちゃんと攻撃ボタンを連射していれば、ボスが攻撃をしかけてくる前に破壊することすら可能なのだ。



▲この攻撃をされてしまうと、もはやボンバーを使うしか生き残る手はないのだ。

◀これがベストの速攻パターン。ボスは何の攻撃もすることなく粉砕されてしまうので、メチャ安全に勝つことができるのだ。

◉8面ボスへのスーパーテク

第1形態

多くの弾が飛び交うのでビビリがちだけれど、ボス正面に位置してチョンチョンと横移動していると、結構楽に避けれるのだ。プラズマ最強で対決すると、処理落ちが起こって、相当楽になるぞ！

◀画面下、ボス正面で構えておいて、適度に横移動を加えて避けよう。切り返し命！

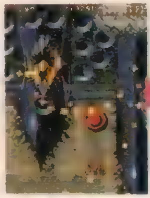
第2形態

ここでは、赤クリスタルからの弾は直接自機には接触しない弾道に飛来している点に注目。画面中央に構え、戦車登場の時のみ横にチョンと動く…という感じで攻撃すればバッチリなのだ。

◀ボスのクリスタルから出る弾は、自機が動かなければ接触はしない方向へ飛んでいる。

第3形態

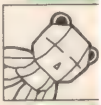
ここではボス本体からは全面バラまき攻撃（A攻撃）と帯状バラマキ攻撃（B攻撃）が行われるぞ。攻撃順番はA→B→A→A→Bとなっているので、頭に入れておこう。避けにくいB攻撃だけれど、ボス正面で構え、左にチョンと動いて弾の間を抜け、右（左でも可）にチョンと動いて弾の間を抜け、一気に右上に逃れる…とするのが一番だ。



▲まず、チョコンと左に移動して避けて…。

▲お次は右（左）にチョコンと動き…。

◀最後は画面右方に抜けてしまおう。



ここはどうやって切り抜けるの？

3面◉敵ボート続出地帯

ここでは、弾が速攻で襲ってくるので、撃たれる前から避ける動作を始めておく必要がある。しかも、誤った動きをしたらミスにつながるので、パターンをしっかり作る必要があるぞ。ボートは、画面右下（中央寄り）→上（中央寄り）→右下（端より）→上（端寄り）→中央の人工浮き島から2台→下（中央寄り）から2台→上（中央寄り）→右下（端寄り）→左横→左横→右下（中央寄り）→左横という順序で出現するので、パターンを作る前にチェックしておこう。

▶ここが前半のハマリポイントと呼ばれた、3面ボート続出地帯。ボート以外の敵にも注意しよう。

6面◉小編隊続出地帯

ノーマル全体を通して、最も問題になるのは、6面の小編隊の処理ではないだろうか？　この編隊は自機のいる位置とは左右方向で逆から出現する性質を持っているので、それを逆手にとるのがコツだ。具体的には、編隊が出現する前に画面右横（左横）に待機しておく。そして、編隊出現と同時に逆サイドへ移動を開始する、これでバッチリだぞ。

▶最初はこの切りに待機しておいて、編隊の出現を待つ。

◀編隊出現と同時に逆サイドに移動開始！　これが避けるコツ。

はじめて★森入場所

しばらく森の中を行く内に、自分が何者かに惑わされていることに気がついた。おかしい……しかも前方には暗い森に不似合いな、明るい音楽の鳴り響く広場が見えている「どうしたんだ、いったい！」（①広場には行かずに森を抜ける努力をする：20Pへ）（②とりあえず、明るく楽しそうな広場に足を向ける：40Pへ）

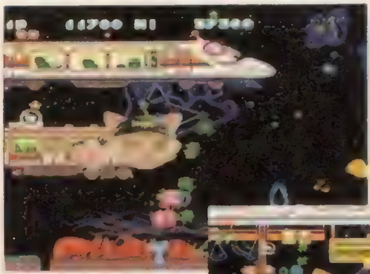
極上パロディウスだ！ DELUXE PACK

●12月3日●極上パロディウスだ！ DELUXE PACK●コナミ●¥5,800●STG
★総合評価：310：この1本で「極上パロディウス」と「パロディウスだ！」が遊べちゃう、超お買い得ソフト。

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

隠しステージはもうクリアしたかな？

「パロだ！」のサウンドテストで、聴き慣れない曲があって不思議に思った人もいると思うけれど、この曲は隠しステージ用の曲なのだ。隠しステージへの行き方はとっても簡単。難易度はどれでもいいので、「パロだ！」の2面に行こう。まず、画面右下から出現する最初のモアイ編隊（5匹）を全滅させる。次に、左上から出現するモアイ編隊（5匹）の〝最初の一匹だけ〟を倒し、後は弾を撃たないで逃げまくる。すると、数秒で突然のアクセスが入り、そのままスペシャルステージに突入するぞ。この隠しステージの音楽や構成をどこかで見たように感じる人も多いと思うけれど、ここはコナミのアーケードのシューティング「サンダークロス」のパロディ面なのだ。プレイステーションの〝ステーション〟とかけてあるのか、ステージ背景は駅を意識したデザインになっている。難易度はそれほど高くないけれど、敵が突然出現したり、逆スクロールする場所があったりで、思わぬところでミスしてしまう場合も…。このステージを見事にクリアすると続いて3面が始まり、あとは普段通りにゲームは進行する。



▲最初は画面下の方にいるほうが無難だぞ。上の方だと、後方からいきなり列車が突然出現したりするので、とてもミスしやすいのだ。

◀逆スクロール中はムラサキの看板が動き出す。

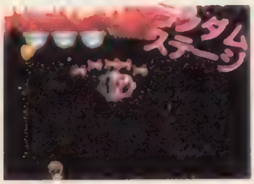
▲再び通常スクロールになるとピンクの看板が動き出す。

▼ボスの攻撃は、それほど激しくはないから、手こずることはないだろう。緑の直進レーザーだけは要注意だけれどもね。

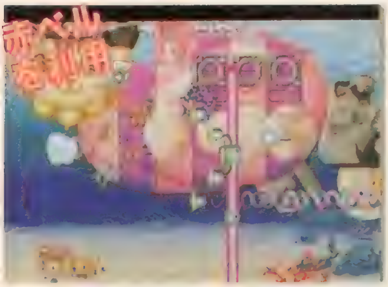
極パロにおける、当たり判定の意外な秘密

「極パロ」では、どう見ても接触したように見えて、実はミスにならないポイントがたくさん隠されている。ここでは、その中でも特に意外性が高かったり、攻略に利用できるものを厳選して紹介しようと思う。ほかにも意外性に富んだ安全ポイントはあるので、興味ある人はプレイしながら探してみよう。

▲1面の最後のクレーンラッシュは画面一番上が安全地帯なのだ。ほかのクレーンには通用しないので注意。

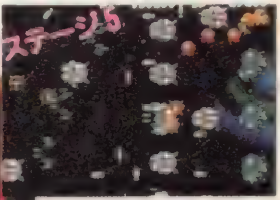


▲1つめのモアイ1号（モアイ型砲台）は破壊後も当たり判定が残っている場合がある、接触に注意しよう



▲赤ベルの光線に重なっていれば、自機は無敵になるのを知っていた？ 障害物にもメリこめちゃうのだ。

▼障害物の〝キネ〟は意外と当たり判定が小さめに作ってある。こんなに重なってもミスしないぞ。



▲この難関地帯は右上が安全地帯なのだ。ただし、ランクやレベルが高い場合は通用しないからね。

はじめて殺人事件 森山の部屋からは死体以外、なんの手がかりも得られなかった。「もう誰か殺されちゃったのね、ホリタくん。頼んだモノは調べられたかい？ お姉さん」「ええ、私の有能な助手、お姉さんがこの事件、特に□□家の過去について有用な情報を入手してきてくれた。「お姉さん……おかげで見えてきたよ。真相への糸が」（：16Pへ）

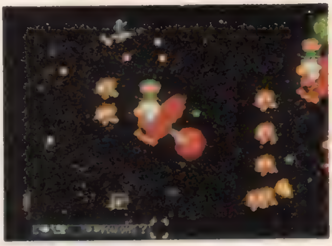
スペシャルステージを制してこそ、真のプロだ

「極パロ」スペシャルステージの難度はハンパじゃないけれど、マニアを自称する人なら何としてでもクリアを狙いたいところだ。そんな人のため、このページでは攻略でつまりやすいエリアにマトを絞って、パターン作りに役立つ情報をお届けしよう。自機は〝こいつ〟がベストで、スピードは3～4段上げておくことをお勧めするぞ。

◀スペシャルステージの難易度はハンパじゃない。この激難ステージを制覇するのはSTGゲーマーの夢だ。

◉ザコ総攻撃エリア

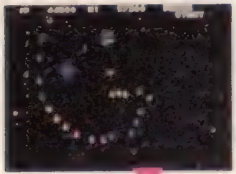
最初のエリアでつまる人も多いと思うので、ザコ出現の順番を分かりやすく図にまとめてみた。自分なりの攻略パターンを組み立てる時の参考にしよう。図中の記号は、記号の隣の敵（グループ）を破壊すると、「カ→パワーアップカプセル」「ル→ルーレットカプセル」が出現するということを表している。パワーアップするまでが大変だが、してしまえばかなり楽になるハズ。あわてて、変なパワーアップをしないように。



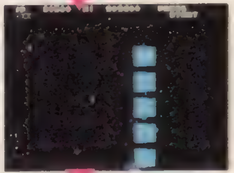
▶ステージの最初から怒涛のようなザコ攻撃が襲いかかってくる。効率よくパワーアップして対抗しよう。

◉クリスタルボール総攻撃エリア

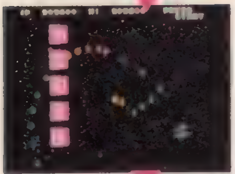
アブク地帯を突破した後に始まる、このエリアはクリスタルボールの攻撃が驚異。あらかじめパターンを作っておかないと、まったく避けれずにミスしてしまうことだろう。でも、マスターするとおもしろいように避けれる場所でもあるので、見かけにダマされてあきらめてしまわないほうがいいぞ。クリスタルボールを避けるコツは2つある。まず〝画面中央〟に待機して、出現と同時に、以下で紹介しているような避け動作を行うこと。そして、次のクリスタルボールの出現までに素早く画面中央に戻るようにすること。さあ、あとはパターンの練習あるのみっす。



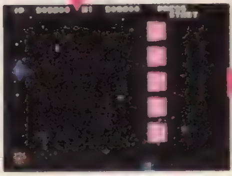
◀最初の攻撃は、画面中央→上→大きく時計周り…って感じに避けよう。



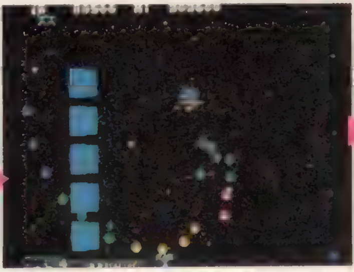
▶画面下を通り抜けて、板列の右側へ。そのあとすぐに画面中央に戻ろう。



◀ここでは、画面中央→下→大きく反時計周り…という感じで避ける。



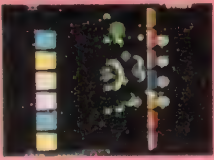
▶この板列の時も、画面下から右へ抜けることができちゃうのだ。



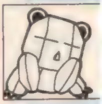
左写真のクリスタルボールの時は画面中央→上→時計回り、それ以降のクリスタルボールは画面中央→下→反時計回り、続いて画面中央→上→時計回り…とすれば避けれる。動作が遅いと致命的なので、しっかりと頭に叩き込んでプレイしよう。

どれを狙うの？

このエリアの後に出現する〝カラーの板夫Jr.〟の中には、1組中に1枚だけ耐久力の低い板が混じっている。それの位置は、このキャラ出現直前の1P側のスコア（1組目は千の位、2組目は百の位）で判別できちゃうのだ。0か8→上から1枚目、1か9→2枚目、2→3枚目、3か7→4枚目、4→5枚目、5→6枚目、6→7枚目、となっているぞ。



◀スコアと、耐久力の低くなっているヤツの位置に注目しよう。



はじめて殺人事件
……、弘子、そして……我々。いくら広いとはいえ、広間はかなり騒然とした雰囲気に包まれている。……衛の巡査に囲まれ、弘子はうつむいたままふるえているようだ。私は……（①殺人予告時間までじっとしている：34Pへ）（②なんとなく破居男の脇に移動する：12Pへ）

モーター トゥーン・グランプリ

モータートゥーン・グランプリ

●12月16日●モータートゥーン・グランプリ
●SCE●¥5,800●RCG
★総合評価：255：「リッジ・レーサー」の下に見られがちだが、グラフィックもキレイでなかなか楽しい。

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

より速いタイムを出すためのテクニック講座

◉どのキャラがお勧め？

ペンギンは最高スピードでトップのキャラなので、多くのプレイヤーから最強の名で呼ばれている。それに続くのがバランスがとれていて、トップスピードも悪くないロック君。ジーンちゃんは、ハンドリングもしやすく加速も優れているけれど、トップスピードはあまりないので、初心者の練習用のキャラだ。ラプターは飛行型キャラなのでハンドリングがメチャいいけれど、トップスピードが遅いので使えない。ボルボックスは見た目通りの馬力重視タイプなのでトップスピードがイマイチだ。

▶トップスピードで最強を誇るペンギン。かなり使えるキャラだ。

◀主人公キャラのロックはバランスがとれている。

◀ジーンは操作がしやすい初心者用のキャラだ。

◉ロケットスタートは有利

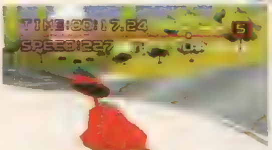
このゲームでは、最初からアクセルボタンなどを押し続けているようではベストなスタートは望めない。そこで、超加速を得るスタート方法を教えよう。アクセルボタンで黄色信号になった直後ぐらい、あるいはドリフトボタンで黄色信号が「ブン」と鳴った音の残響が消えるくらいで、それぞれのボタンを押し始めると、驚くほどに加速するロケットスタートが可能なのだ。後者は前者よりもタイミングがシビアだけれども、そのぶん前者より効率的な加速を得ることができるのでオススメだぞ。

◀ペンギンを使ってロケットスタートを切ったところ。この時点で早々と260キロを越えるスピードを得ている。

◉ショートカットも工夫してみよう

３Dレースゲームで、アウト・イン・アウトのコーナーリングがベストパターンになりつつあるけれど、「モータートゥーン」では可能な限りインをついた走りをする方が、いいタイムを出せるようになっている。また、コース外はかなり広範囲を走行可能に作られているので、コースをショートカットする作戦もあるのだ。普通、コース外では大きく減速してしまうのだけれど、飛行型キャラのラプターの場合、あまり致命的な減速をせずにすむぞ。色々と自分なりの走行パターンを研究してみよう。

▲普通のキャラでは、コースアウトすると大きく減速してしまう。ショートカットもあまり利用できないのだ。



◀ラプターはコースアウトの減速が少ないという特徴も持っているのだ。

◉これが究極のテクニック

今、マニアの間でラプターが見直されている。このキャラで超加速を得る方法が存在するというのだ。細かいことは省略するけれど、基本的なやり方だけ紹介しておこう。まず、ラプターを選択して、特定の壁（トゥーン・アイランドのトンネル内左の壁など）にゆるい角度で接近していくと、弾き返されることなく、壁にもぐったまま走行できる。この状態で、ドリフトボタン全開のまま方向キーを壁の方へ入れて（ネジコンの場合、アクセル全開のままネジコンを壁の方向いっぱいにねじって）走行すると、通常プレイでは不可能なスピードまで加速できてしまうのだ！

◀スピード表示に注目。この恐るべき加速が通常の操作で実現しないのは言うまでもない。

「よ、よくぞ……よくぞ我を超えた　息子よ」「と、父さん」「ポリタン父拳奥義、命かけましたどうでしょう拳……伝えたぞ」「父さん！」「立て！　ポリタン！　すでにお前はポリゴングマ族最強の戦士なのだぞ！　泣いてどうするっ！」夕日が沈んでいく……私の新しい戦いが、今始まろうとしていた！

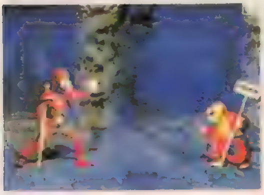
©アルュメ(株)

悟空伝説

●5月26日●悟空伝説～MAGIC BEAST WARRIORS～●アルュメ●¥5,800●対戦ACT★総合評価：250：着ぐるみキャラが戦う対戦格闘。倒したキャラが仲間になっていくのが売り。けっこう難易度は高い。

◉コマンド技を出すコツを伝授

コマンド技をうまく出せないという人は、ボタンを押す時に意識して方向キーを入れ続けてみよう。孫悟空の白猿身外身法の場合、最後の「→」を入れっぱなしにしたまま◎（または⊗）ボタンを押すようにするのだ。ここに気をつけるだけで、出せる確率が一気にアップするはず。必殺技には役立つものも多いので、きちんと出せるように練習しておこう。



◀方向キーからすぐに手を離してしまうと通常技が出てしまう。キャラによっては致命傷になるので注意！

孫悟空

ストーリーモードでもっとも多用することになる（はずの）孫悟空。彼の場合、強パンチ攻撃と弱キック攻撃をメインにして戦っていこう。強パンチは中間距離から出しているだけでCOMはよく喰らってくれる。また、ジャンプ強パンチもなかなか判定が強い。この技はリーチもあるので積極的に狙ってみよう（うまく当たれば、そのまましゃがみ強パンチにつなげることもできるぞ）。必殺技は遠距離から白猿身外身法を出す程度。使わなくてもいいくらいだ。

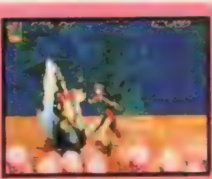
▲弱キックで飛びこみ、そのまましゃがみ弱キックを連打するのもなかなか効果がある。弱攻撃だけに威力はないが、相手を気絶させることも多いのだ。

猪八戒

しゃがみ強パンチとしゃがみ強キックが使える。相手を転ばせられるのもうれしい。飛び道具の獰豚気も便利。

沙悟浄

2種類ある飛び道具で相手をジャンプさせ、滔天掌で迎撃するのが理想だ。接近戦は苦手なので近づかせるな！



羅刹女

飛び道具と迎撃用の対空技があるので、沙悟浄のような戦い方になる。上級者は空中投げを狙っていこう。

金角

飛び道具の吼天子でどんどん押していける。しゃがみ強パンチなど、通常攻撃（特にパンチ系）もかなり強い。

牛魔王

必殺技のうちの2種類は投げ技。だが、そうそううまく投げられるものではないので、無理に狙わない方が無難。

虎力大仙

攻撃力があるので、通常技でどんどん攻めていこう。突進技2種類は、相手の意表をつくように出すこと。

龍王

飛び道具の龍光裂弾手がとても強いので、これを連発していればいい。ラスボス戦もこれだけで勝てるほど。

哪吒太子

強攻撃が連続技になっている。ガードされようと、出し続けていればいい。離れたら光炎連掌を連発しよう。

はじめて殺人事件

[illegible]「え？」「効いてない？」せっかくの特殊能力がま[illegible]「あまい、あまい、ああまあまい…い～！」（①この場はとりあえず逃げる：77Pへ）（②死力をつくして戦う：81Pへ）

ツインビー対戦ぱずるだま

●12月9日●ツインビー対戦ぱずるだま
●コナミ●¥5,800●PZG
★総合評価：355：キャラの肉声バリバリの、ヒジョーにイカス半分ギャルゲー（笑）パズル。ちょっと読み込みが遅いかも。

©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

ノーコンティニュークリアで隠しグラフィックを見よう

以前本誌で、ストーリーモードを最高難易度でノーコンティニュークリアした場合の隠しグラフィックを紹介したけれど、なんとこのほかにも、難易度によってそれぞれ異なった隠しグラフィックを見られることが確認されたぞ。

このうれしいグラフィックを見るためには、それなりの努力が必要。オプション画面で難易度を3以上に設定して、ストーリーモードのハードレベルを1度も負けずにクリアしなければいけないのだ。みごとクリアできれば、全キャラのアニメーションが見られるロングバージョンのスタッフロールのあとで、難易度に応じたグラフィックが！ ぜひ挑戦してみよう!!

▼このスタッフロールを見るためにも、挑戦する価値はある。

◉難易度5～6で…

◉難易度3～4で…

◉難易度7で…

エディットキャラで楽々(?)クリア!!

エディットキャラを使っても、スタッフロールと隠しグラフィックを見ることはできる。そこで、どうせならなるべく凶悪な攻撃ベルのパターンを作って、ノーコンティニュークリアに挑戦することにしよう。まず降らせる列は、ポイントとなる左から3列目を含み、さらに高さを稼ぐために、左3列のタイプを選択。色の組み合わせも、これだけバラバラにしておけばまず反撃をくらうことはないだろう。キャラは趣味で選んでもいいけど、反撃の楽なツインビーが6人目に来るように、ツインビーにしておくのがベスト。このエディットでCOMに勝つには、大連鎖は狙わず、とにかく相手が連鎖を完成させる前に3～4連鎖を送りまくること。それさえできれば、ボスクラスの3人にもかなり楽に勝てるぞ。

はじめて人総件

こ、これは……[illegible]
追いかけろ、追いかけろ！ 獣の血が、獣の血があファイトイッパツ！ ほほえみよこんにちわ状態だぁ！ そうだ、私は戦うために生まれてきたのだ！ ほとばしれビートぉ！ （：32Pへ）

©NIPPON ICHI SOFTWARE INC ©1995 PRISM LTD

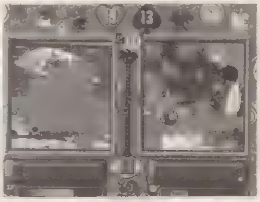
ジグソーワールド

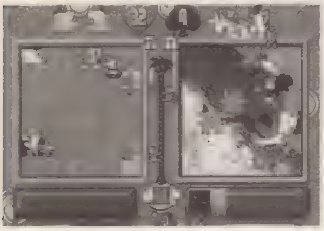
●2月3日●ジグソーワールド
●日本一ソフトウェア●¥5,800●PZG
★総合評価：320；良くもないが、悪くもない。少なくとも暇つぶしには最適。友人とのバトルも熱中できるぞ。

対人・対COMで強くなりたい人へ

◉アイテムが勝利の鍵

対戦プレイではアイテムの上手な使い方が勝負に大きく影響するぞ。8種類のアイテムは〝UFO〟〝イヌ〟〝画家〟などのお助け系、〝ミラー〟〝コウモリ〟などの防御系、〝イカ〟〝ネコ〟〝リバース〟などの攻撃系の3つに分類できることを頭に入れておこう。中でも、相手のパズルを壊してしまう〝ネコ〟と、こちらの作業を積極的に手伝ってくれる〝UFO〟はとても使えるアイテムなので、これらふたつを中心に作戦を組み立てるといいぞ。使うタイミングも重要で、〝ネコ〟は相手がパズルを完成させる直前、〝UFO〟はこちらがひとつの絵柄に着手した少し後ぐらいがベストだ。目的のアイテムを用意したのにタイミングがイマイチな場合は、チャンスが巡ってくるまでアイテム使用を控えていちゃ駄目。別のアイテムでもいいから、ドンドン使っていこう。





▲攻撃アイテムとしては最強のネコ君。相手が完成を目前にした時ほど、大きい成果をあげる。

◀利用するまでに時間がかかるけれど、超便利なUFOはとても心強い味方なのだ。

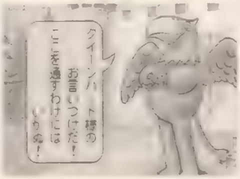
◉パッドよりマウスがベター

普通のコントローラーでも、L／Rボタンを押した状態ならカーソルを早く動かせるけれども、これにも限界があるし、操作が少し面倒だ。そこで、ジグソーマスターを目指す人や、よりよい操作性を求める人なら、マウスでのプレイをお勧めするぞ。マウスが普通のコントローラーより優れている理由は、カーソル操作を円滑に行える点にある。「ジグソーワールド」の場合、勝負の重要なキーポイントをカーソルの素早い移動が占めていると表現してもいいので、マウスでのプレイの方が圧倒的に有利になるのだ。

◀マウスなら、カーソルの動きも早く、しかも操作しやすいのだ。

◉ジグソーの国のボスたち

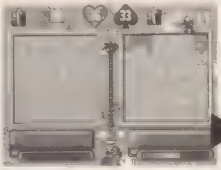
〝ジグソーの国のアリス〟で登場する全8匹の敵キャラは結構手強いけれど、君はアリスを元の世界に導くことに成功できたかな？　コツとしては、勝負の前に表示される絵をよく見て、だいたいの図柄を頭に入れておくこと。そして、スタート直後は分かりやすいピースが多いので、この段階で気合いを入れて、アイテムを相手より早く使えるようにしよう。さぁ、あとは実戦あるのみだ。



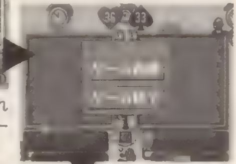
◀ボスはメルヘンな世界にふさわしい顔とは裏腹に、インケンな攻撃もしてくる（笑）。

◉対COMの必勝法を伝授

以上を読んでも〝ジグソーの国のアリス〟で挫折してしまう…という人へ必殺の秘策を授けよう。ちょっとインチキっぽいけれど、この方法を使えば一番難しいモードのクリアも夢ではないぞ。このゲームではポーズをかけた状態でもカーソルを動かせるので、この性質を利用するのだ。具体的には、ポーズをかけてカーソルをピースの上に移動→ポーズを解除→ピースを取ってからポーズ→ポーズ中に（ピースを運びたい場所に）カーソルを移動→ポーズ解除、ピースを置く…とすれば、驚くほど有利にゲームを進めることができるワケ。なんとしてもクリアしたい、って人は試してみるのをお勧めするぞ。ただし、対人プレイの時は利用できない。あたりまえだけれど（笑）。

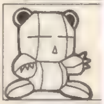


▲連続写真で、その作戦の流れを追ってみよう。まずは、ピースを取りまして…。



▲ポーズをかけて、この間にカーソルを移動させてしまおう。

◀ポーズを解除して、すぐにピースを置く。どう？　敵の動きと比較すると、どれだけ効率的か分かるよね。



はじめて★殺人事件

よく見ると私を呼びに来た警官の制服にも血飛沫が跳んでいる。濃密な血の匂いが激しく鼻を刺激する。連絡を受けて鑑識官たちが駆けつけ始めた。これだけ大きな一族のトップが5人も一気に殺されたのだ。明日のニュースの一面トップは間違いないだろう。（：72Pへ）

A.Ⅳ.Evolution

A.Ⅳ.Evolution

●12月3日●A.Ⅳ.EVOLUTION●アートディンク●¥7,800●SLG
★総合評価：320：自由度の高い都市育成SLG。自由度が高すぎて最初に何をすればいいのかまよう。PSオリジナル視点モードは○。

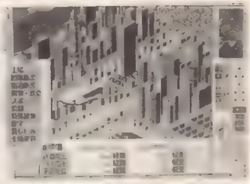
© 1994, 1995 ARTDINK

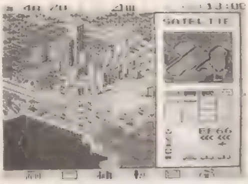
『A.Ⅳ.』ってどういうゲーム？　おしえてダーリン

「A列車で行こう」シリーズは、鉄道会社を運営していくゲームだ。「A.Ⅳ.」は、「高さの概念」と「子会社の経営」という要素の増えた最新作。当然、シリーズ中で一番、シミュレーション的要素が強くなっている。

こう聞くと、なんかムズかしいゲームに聞こえるかもしれない。でも平たく言っちゃうと、「電車やバスを運営しながら、街を発展させて、儲けようね」ってゲームだ。カンタンでしょ？

一応の目的は、資金を1兆円にすることだ。しかし、それが最終目的ではない。1兆円に達してもゲームは続けられる。本当の終わりは、自分が決めた目標を達成したときだ。さあ！楽しい街を作って、バシバシ儲けちゃおうぜ！





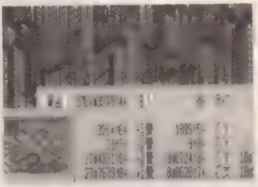
▼◀▲左上の写真がAシリーズの第1回作品「A列車で行こう」だ。最近、パソコンで復刻版が発売された程の名作。次に左の写真が「AⅢ」のモノ。この作品で、シリーズ中で初めて、都市開発ができるようになった。そして上の写真がパソコン版の「A.Ⅳ.」だ。この作品に改良を加えたものが、PS版というわけ。

コマンドを使いこなしてラクラクプレイ！

何をするにも環境は大事だ。「A.Ⅳ.」だって例外じゃないぞ。ここでは、オススメ電車やバスと、コマンドを使ったテクニックを知っておこう。これでキミもタコ社長からおさらばだ！　やりぃ！

●オススメ旅客列車＆バス

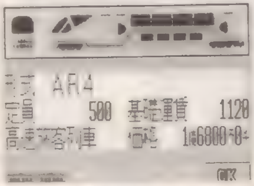
使う列車はズバリ「AR4」、バスは「W-DECK3」だ。別に車種にこだわらなければ、これが一番黒字が出やすいぞ。あと貨物列車は、どれを使ってもほとんど同じなので趣味でどうぞ（笑）。



◀サテライトとレポートを併用して表示する。これで画面を動かさなくても、情報が手に取るように分かる。

●サテライトコマンド

電車やバスの運行状態が見られるサテライト。しかし本当の使いみちは、表示されるマップの全体図にある。これを見れば、人口密集地帯が色彩で解るのだ。いつも画面に出しておくといい目安に。



◀旅客列車は「AR4」だけを使えば間違いない。電車にこだわる人は、お好きなのをどうぞ。でも大変よ。

●データ関連コマンド（レポート）

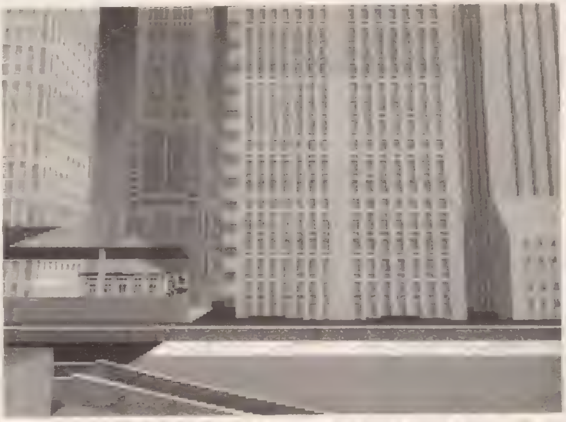
レポート1つで、資金、利益、経費が一目で分かる。これも常時画面に出しておくこと。サテライトと併用して使えば、画面を動かさなくても、ゲームの進行状態が手に取るように分かるのだ。

●短縮モード

何か高い買い物をするため、資金が必要だったらこれを使おう。時間が早くすぎていくぞ。簡単に言えば、ビデオの早送りみたいなモードだ。ただし、使うのは会社が黒字経営のときだけにしよう。

●車窓モード

車窓モードはただ見るだけと思ったらそれは大違い。方向ボタンなどで視点が変えられるぞ。これは意外と知らない人が多い。マニュアルに載ってないからなぁ。きっと完成直前に追加された機能なんだろうな。

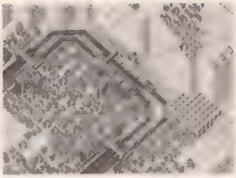


◀車窓モードも視点を変えることができるぞ。視点を変える場合は、マウスよりもコントローラの方が使いやすいかも？

はじめて★殺人事件

「そうだな。確かに妖精さんと遊んで暮らすのは楽しそうだ」気づいたように、ふと目を開けると、目の前にケフマノくんやらチョッピーくんやらがワラワラとたわむれている。手を出すと指先に止まるその姿は、これまで見たどんなに奇麗な蝶よりも美しかった。（：37Pへ）

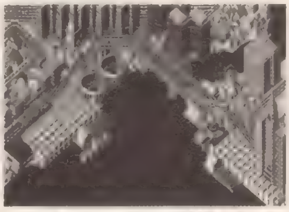
◉資材を確保しよう!



▲資材置き場は街の近くに作る。資材がなければ、街は発展しない。

子会社を建設するときや街を発展するのに、かかせないのが資材だ。資材は工場で作って手に入れたり、貨物列車や船で運んで来たりする。工場の場合は必要ないが、この場合、資材置き場が必要になる。この資材置き場は街の近くに作らなければ意味がないので注意すること。スペースはだいたい3×3くらいが適当だ。そして街が発展してきたら資材置き場は列車で地下に移す。そうすれば、空いた地上のスペースが使えて、さらに街は発展していくのだ。

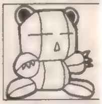
▲街が発展してきたら、資材置き場は地下に移す。地上の空いたスペースは、子会社を作って、さらに儲けてしまおう。



▲港を作ったら、周りに資材置き場を作るようにしよう。そうすれば、港の周辺は資材に困ることはなくなるハズ。

◉子会社で儲ける!

本作は、鉄道会社を経営するだけじゃイマイチ儲からない。自然とメインは、子会社経営になっていく。鉄道は、子会社経営を円滑にするものでしかないぞ。子会社は、人口を増やすモノと儲けるための2種類に分かれ、この2つが街の発展に対して重要になってくる。まず駅の近くに、マンションなどの人口を増やす物件を作る。そしてある程度人口が増えてきたら、デパートなどの儲ける物件を作るのだ。いきなり儲けようとしても、それはムリ！　まずは人口を増やすことから始めよう。儲けるのはそれからだ。あと『A.IV.』には、遊びの子会社がある。代表的なのは新幹線やリニアだが、早くエンディングを見たい人は、この辺を作らない方が良策だ。



儲かる子会社ベスト5

[illegible]かる子会社ナンバー1だ。景気が良いと、[illegible]ザラ。ただし、人口の少ないうちに建[illegible]を抱え込むぞ。作るのは、ある程度発[illegible]

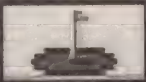
貸しビル：中層、高層、超高層とあるが、どれもベラボーに建築費がかかるそれだけに儲かるお金もハンパじゃなく多いぞ。この子会社は、街が発展し[illegible]ないので注意しよう。使用する資材は、1階層につき16個。

マンション：序盤は人口を増やす子会[illegible]て、オイシイ物件だ。別荘を建てるく[illegible]

[illegible]できる子会社。レジャー系子会社の割[illegible]の少なくなった後半でも、十分建てる[illegible]でも不景気になると、たちまち大赤字にな[illegible]

スキー場：『A.IV.』唯一の季節限定営業の子会社だ。冬のみの営業だが、そ[illegible]よく儲かる。使用する資材も8個と、少なく済むのも利点。

儲からない子会社ベスト5



ゴルフ場：[illegible]ペースが4×2も使う大きさ、まった[illegible]れる人はかなりの熟練者と言える。どうしてもゴルフ場が欲しい人は、周辺にホテルなどを建てて儲けがでるように努力してみよう。使用する資材は20個だ。

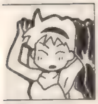
新幹線＆リニア計画：これは「子会社で儲ける！」のところでも言ったように、遊びのための子会社でしかないしかも線路は特別製で、1度敷設した[illegible]金が必要だ。リニアの場合、なんと2000億円以上かかるぞ。

タワー：これを建てるくらいなら、貸[illegible]タワーには、エッフェル塔タイプと、[illegible]

マリーナ：[illegible]個人用の船を停泊する施設のコトだ[illegible]が必要で、さらに一辺が陸地に面していなくてはならないぞ。この子会社も儲からないので、海が[illegible]

飛行場：この子会社も遊びの物件といえる。資材はなんと100個も使う上に、[illegible]サッパリサッパリって感じな子会社。でも夜景はサイコーよ。

はじめて★殺人事件
「この部屋は誰の？」「殺人予告された令嬢の寝室だよ」……ぶら下がっていた腕は本物だった。「しかし……誰の腕なんだ？本当に予告殺人なんてできると思ってるのか？」（①腕のぶら下がっていた部屋を捜索する：67Pへ）（②庭に怪しい人物がいたのを思い出す：56Pへ）（③警部補にもっと深く事情を聞く：66Pへ）



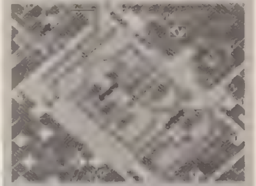
おバカな町を作ってみました！　サル『A.Ⅳ.』

『A.Ⅳ.』の究極の目的とは、なんだろう？　それは自分の理想の街を作ることではないだろうか？　そう勝手に考え、電撃PSは理想の街を作った。それが「超サイバーオタク天国AKIBA」だ！　しかも悪ノリして、この町のガイドと案内図も一緒に作ったので、紹介しよう。

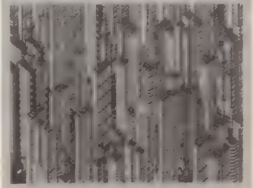
「この街の特筆すべきところは、そのレジャー施設の多さです。スキー場、遊園地、ゴルフ場はもちろんのこと、これらを一望できるタワーまでもあります。若い方のデートコースには最適でしょう。まさに「ナウなヤングにバカ受け」な街と言えるのです。また、ご老人でも十分楽しんで頂けますよう、各地に公園、寺があります。寺社めぐりも、これまた楽しいですよ。四季折々の風を、思う存分に楽しんでくださいね。↗

↙さらに、地球最大規模の電気街や、一年中開催しているコミケまでもあります。電気街は全部歩き回ったら100年はかかる大きさです。この充実した環境は、オタクさんも大満足なハズ。そして、この街の移動手段は、基本的に電車ですが、湾岸道路を使うという手もあります。この道路には、サザンやユーミンの音楽が常時、流れています。車にCDを積み忘れても、安心してドライブを楽しんでください。ここから海や山、コミケに行くのも良いハズですよね！　若者から老人、オタクまで楽しめる街、それが「AKIBA」なのです。アナタも来てみませんか？」このガイドだけを読むとスゴイ街……トホホ。でも、こんな無茶苦茶な理想な街も「A.Ⅳ.」では製作可能。みんなも自分だけの面白い街を作ってみてね。

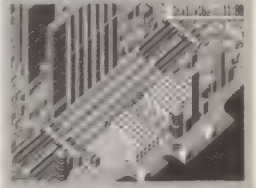
AKIBA
名所の数々



▲線路で書かれた「AKIBA」の文字は、街のシンボルだ。でも電車は、とても走りづらいんだ。

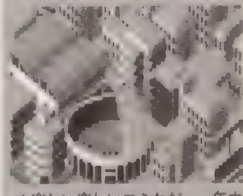


▲街の中心的存在である電気街だ。なんでも売っているぞ。でも、いつも売れ切れで役立たずなんだ。



▲いい気分で、飛ばしたくなるような湾岸道路だ。でも、すぐ白バイが来て赤キップ。さみしいね。

▲冬のレジャー、スキー場とペンションだ。異性とすぐに○○できるぞ。でもよく遭難者が出るんだ。



▲楽しい楽しいコミケだ。一年中開催されているぞ。でも熱気とクサさで倒れちゃう人が続出なんだ。

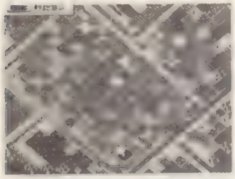
はじめて★殺人事件

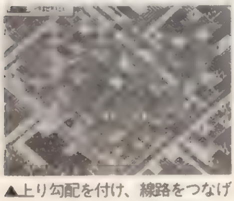
すなわちこの腕は他の場所で切断された後、ここに打ちつけられたことになる。しかしそれにしては血が……多いような……。「どうかな。なにか手がかりはあったかな？」鑑識や、増援の手配を済ませた警部補が、部屋に戻ってきた。「警部補、わかっていることを教えてもらえませんか？」（：36Pへ）

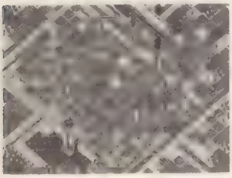
『AKIBA』作成方法

「AKIBA」を作るために一番必要なモノ。それは、愛でも根性でもない。ズバリ、豊富な資金だ！　と、いうことは、資金を稼ぐためにある程度ゲームを進めないといけない。しかし、あまり街を開発すると、あとで好き放題できないので、開発は最小限に押さえたい。この辺のやりくりが「A.IV.」の難しいところだね。では、どうすれば良いのか？　まず環状線をいくつか作る。環状線の内側は、人が集まり発展しやすい、それを利用するのだ。環状線の内側だけを局地的に開発していけば、十分資金も集まるぞ。オススメのマップは「段々畑の見える町」、「ニュータウン構想」、「ベイエリア」の3つだ。これらのマップは、平地が多くて開発がしやすいぞ。そして、あらかじめ「ココにはナニを作る」という、計画性を持つことも重要だ。また、作る場所を決めたら、土地を購入しておくのも大事。住居が建ってからでは、高い買い物になるし、他の会社の子会社が建った日にゃ、計画がすべてオダブツだ。豊富な資金と土地さえあれば、理想の街づくりも夢じゃない！　まあ、それが一番このゲームで大変な所なんだけどさ。みんなも理想の街ができるまで、がんばってやってみよう（無責任）。

◉ループ橋の作り方


▲3階建てループを作るポイントは、線路の輪を正方形にしないこと。7×8の菱形を作るように。

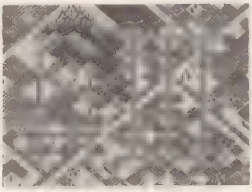

▲上り勾配を付け、線路をつなげていく。カーブと支柱の位置が、キレイに見せるポイントなのだ。


▲ハイッ、これで大完成！　線路が積み重なっているように見えるでしょ？　これがループ橋なのだ。

ループ橋というのは、らせん状に作られた橋。しかし、「A.IV.」ではそんな機能がないよね。だから、目の錯覚を上手く使って、橋が積み重なっているように見せちゃうのだ。製作方法は、まず平地で作ることが最低条件。線路を引く場所を確保して、次に引いた線路に、上り勾配を1周に1個ずつ付けて、うずまき状の線路を作る。同じことを1区画奥にずらしながら作っていくと完成。慣れないと簡単にはいかないぞ。美しく見せるポイントは、支柱の縦座標をすべて同じにすることと、カーブをすべて同じような形にすること。この2点を考えないと線路の上に線路が重なっているように見えないので注意してね。

◉ほかにも線路でこんなことも

線路は、なるべく効率的にうまく配置していくのが本道と言える。だがそんなイイコちゃんな線路に飽きてしまったら、線路でイロイロなコトをしてみるのもいい。まず線路で文字を作るのは、基本中の基本。ヤンキーな人は、彼女の名前を書いて「彼女仕様」の街にするのも可。これで彼女のハートはキミのものさ（予定）。また、地下2階から地上3階までの勾配を利用してジェットコースター的線路を作ってみても面白いぞ。車窓モードで見れば、気分はもう遊園地だ（たぶん）。あと線路をまったく使わないでタイトルを「A列車で行かない」にしてみるのもOKだ。


▲線路で文字を作るのは基本だね。

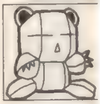
▲ジェットコースター的な線路だ。

キミは見れるか？イベント・隠しキャラ

ゲームをしていると時々画面に、オッ！　なんだコレは？　というモノが出るよね。実はコレ、隠しキャラなのだ。別に発見しても、直接ゲームに関係ないので、血眼になって探さないように。どうしても見たい人のために出現日時を教えよう。まず、夏の土日には「飛行船」が、遊園地を所有していたら、同じく夏の土日には「花火」も上がるぞ。さらに7月7日の夕暮れには「UFO」が出現。雪の降る12月24日の夜は「サンタクロース」がソリに乗って現れる。そして、春と秋の朝方には「渡り鳥」の姿が見られるのだ。どの隠しキャラも小さいので見逃さないようにね。次にイベントの出現条件を教えよう。線路の総延長がそれぞれ500、1000、2000を超えたときに「レールの総延長が○○を超えました」というイベントが1つ。2つ目は、資金が1000億、3000億、5000億に達したときに「資金が○○円に達しました」というもの。3つ目は新幹線やリニアが開通したときに「○○が開通しました」というものだ。そしてエンディングは1兆円に達したときに始まるぞ。これらをぜんぶ見ることができたら、『A.IV』マスターを名乗っても良いだろう。

▲これは隠しキャラの1つの、UFO。キミは、全部見れるか？

◀イベントの人形劇をすべて見るには、キミの実力がモノをいうぞ！



MYST ミスト

●1月27日●MYST●ソフトバンク●¥6,800
●AVG
★総合評価：220：まったく訳のわからない不条理な謎解きが話題を呼んだ、海外生まれのアドベンチャーゲーム。

©Software Copyright 1994 Cyan,Inc.and Sunsoft.All rights reserved

ぐんぐんわかる！　ミスト完全解明Q&A

このゲームは、のんびり美しい風景を楽しみつつ、島の謎を解きあかしていくのが本来の楽しみ方だ。とはいえ、普通に遊んでいたのではそう簡単にはクリアできない。さすがにアメゲーだけあって、日本人には理解不能な難易度を誇っている。PS版を買ったものの、謎につまってイライラしている人も多いハズ。今回、全体的な謎に関するQ&A集を紹介しよう。かなり突っ込んだネタばらしがあるので、まだ遊んでない人は他のページに飛んでしまうのが賢い方法だ。ちなみにこの攻略は、パソコン版はのみならず、サターン版や3DO版でも有効だぞ。

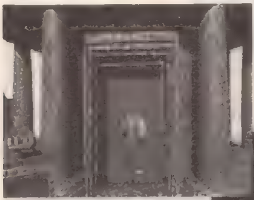
▼新世代機だからこそ実現した超ハイクオリティ画面。ここまで完璧な移植は旧世代機では不可能なのだ。

▲謎解きにつまってしまったとき、美しい背景を、楽しみつつ散策するのもこのゲームの楽しみ方の一つだ。

Q1◉ゲームの目的って一体何なの？

ゲーム終了のためには、４つの世界から破れた本のページを島に持ち帰らなくてはならない。でもその前に、まず島の図書館にある本の中に捕らわれている男の話を聞こう。赤い本、青い本と２冊あるので、両方聞いておくこと。２冊の本の中に捕らわれている男たちは互いに対立していて、相手のことを非難している。助けられるのは１人だけなので、どっちにするかは始めのうちから決めておこう。後は、各世界でページを取り、戻ってきては本に納めていけばいいのだ。

このゲームには、時間制限や選択ミスでのゲームオーバーはない。あせって終わらせることばかり考えてないで、正確にプレイしよう。



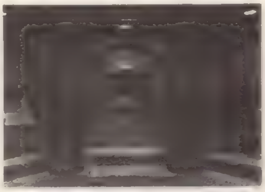
▲これが各施設にあるスイッチだ。島をくまなく巡って、すべてのスイッチを入れろ。

▶ちょっとしたヒントをもらえるけど、特に重要ではないのがココ。無視していいぞ。

Q2◉MYST島では何をすればいいの？

島では、まずいろんな建物の側にあるスイッチをすべて入れる。次に図書館で壁にかかった地図を見て、塔の部分をクリック。これで監視塔を回転させることができるので、何かの建物が見えるように位置を調整。その後で監視塔に登ると、別の世界に行くヒントが書かれたプレートが見れる。そのヒントを元に、すべての世界を回らなくてはならないのだ。

各世界ではどちらかのページを取って帰ってくる（ページは１枚しか持ち運べない）わけだが、一度帰ってページを本に納めたら、もう一度同じ世界に行ってもう一方のページを取ってくることも可能だ。



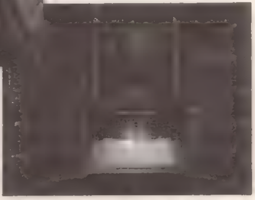
▲すべての始まりと終わりの図書館。超重要な場所だ。

Q3◉マルチエンディングって本当？

コレは本当。エンディングは全部で４種類もある。まずはページを４枚揃えてアクナーかシーラスを助けた場合。これはどちらか一方しか助けられないので、これで２種類になる。そして、アクナーたちの「最後のページを取るときには、そばにある緑の本だけには触れるな」という警告を無視した場合。このとき、「白いページ」を入手しているかどうかでまた変わってくる。「白いページ」がどこにあるかは、各世界を注意深く歩いていたのなら、もう分かっているハズだ。

さて、４つのエンディングだけど、白いページを持って緑の本に触る、というのが本当のエンディングで、実は他はすべてバッドエンディングなのだ。

▲最後のページを取る前に白いページを入手しておくことだ。場所は見慣れたこの場所。

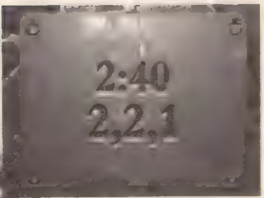


▶青いページ、赤いページ、そして緑の本が並ぶ最後の場所。さて、どれを選ぶ？

はじめて★殺人事件

そういえば……さっき庭に……私は、私たちと入れ替えに屋敷から出ていった怪しい人影が気になっていた。なぜか、はやる心を抑え、庭に降りる。屋敷が巨大なだけあって、庭も広い。警部補の話だと森が２つ、池は20以上あるらしかった。「確か……こっちだと思ったが」目の前には鬱蒼とした森が口を開けていた。（：69Pへ）

Q4◉メカニックの世界に行くには?



メカニックに行くためのヒントは2：40と2、2、1という数字。2：40とくれば、そう、時間。時間とくれば時計塔だね。まずは時計塔の手前にある操作盤で、時計塔の時間を2時40分に合わせる。すると時計塔への通路が浮かび上がるので、内部に入ろう。ここには、3つの数字のついた歯車とレバーがあるので、うまくレバーを動かして表示されている数字が2、2、1になるようにセットする。これで、時計塔の中にある歯車のミニチュアが動くぞ。後は、島の反対側にある巨大な歯車にいくと、先ほどのミニチュアと同じような形で歯車が動いており、歯車内部に入ることができるようになっている。そこに置かれている本をクリックすると、メカニックの世界に飛ぶことができる。

▲ヒントの石版は時間。これはかなり簡単な部類にはいるヒントだ。あんなに目だつ時計塔があるから…。
◀というわけで時計塔に行くのだ！ 時間を合わせるのがちょっと難しいけどね。

Q5◉チャネルウッドの世界に行くには?

まずはログキャビンにいき、入り口の側にある金庫の数字錠を開ける。数字はズバリ7、2、4。これでマッチが手にはいるので、ログキャビンの中にある炉に火をつける。次に炉の横にあるハンドルを回すと、キャビンの裏手にある巨大な木でできたエレベーターが始動するぞ。

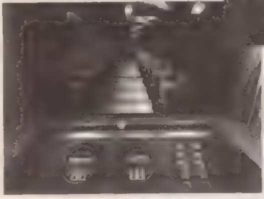
しかし、エレベーターの入り口は遙か高いところにまで登っていってしまうので、このままでは乗ることができない。そこでどうするか、簡単だ。炉を止めればいい。これでエレベーターは下り始める。急いでエレベーターの前まで移動し、入り口がちょうど地上にさしかかった瞬間を見て飛び乗ろう。後は行き着く地下にある本をクリックすればOK。

▲3つの数字しかかかれていないヒントの石版。ま、ログキャビンに行くことが分かっていれば簡単だ。
▶巨大な木でできたエレベーター。うまくタイミングを取って飛び乗ろう。

Q6◉セレーネの世界に行くには?

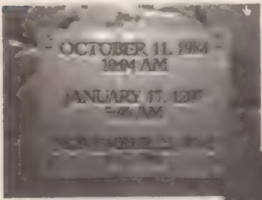
まずは発電所にいき、ボタンを操作してヒントのプレートにある59ボルトの電圧を発生させるように調整する。2列に並んだボタンの左側の一番上と3番目、右側の3番目と4番目を押せばちょうど59になる。59を越えるとブレーカーが落ちるので注意。この場合は、発電所の隣にあるブレーカーを上げにいかなくてはいけないぞ。

うまく59ボルトに設定すると、宇宙船のドアが開く。中にあるのは音のでるスイッチが並んだ操作盤。図書館に、ピアノの鍵盤の絵と演奏する順番がかかれた本があるので、あらかじめこれを書き写しておき、絵と同じ音がなるように調整すればOKだ。宇宙船内部にはピアノがあるので、これで実際に弾いて耳で確認しながら調節しよう。



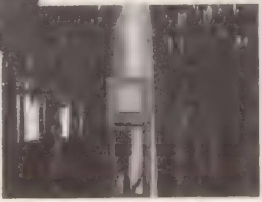
▲ヒントの石版には59ボルト。すぐに発電所が浮かぶ人は、アメゲーの素質を持っているぞ。
◀2重、3重の謎解きをクリアしないといけないので、難易度は高い。音痴にも辛い。

Q7◉ストーンシップの世界に行くには?



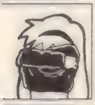
プレートのヒントはすべて日付。島をじっくりと歩いた人ならスグ分かるだろう。最初に行くのはプラネタリウムだ。ここでプレートの日付の星座を表示し、その星座をメモする。図書館に、星座と、ある絵柄の対応表が書かれた本があるので、それを見ながら先ほどの星座を対応する絵柄に変換していく。面倒な作業なので答を書くと、「葉っぱ」、「蛇」、「昆虫」の絵柄になる。島の中央、道沿いに立ち並ぶ絵柄の書かれた標識の中から、その3つに触れる。これも答えを書くと、図書館を出てから右側の2番目、3番目と、左側の3番目だ。

これで、港にあった沈没船が浮かび上がっている。この船の中に入り、そこに置かれている本をクリックすればOKだ。



▲ヒントは日付。あらかじめ、プラネタリウムに入っていないと、簡単には思いつかないだろう。
▶必要なマークさえ分かっていればOK。右の文を参照してとっとと進んでもいいぞ。

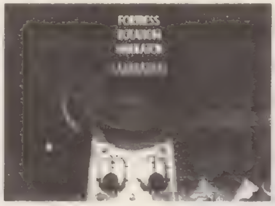
はじめて★殺人事件　「停電していたのは約1分らしい。そんな短い時間で5人もの人間をこうも無惨に殺せるものなのか？」さすがの警部補も顔色が悪い。弘子はとっくの昔に昏倒していた。部屋にいたほとんどの人間に紅い血がはねている。……確かに、警部補の言った通り、犯人はどうやって殺人を犯したのだろうか？ （：38Pへ）



Q8◉メカニックの世界から帰るには?

メカニックの世界は、海に浮かんだ丸い要塞を、小さい島が3つ取り囲んでいる地形になっている。ミスト島への帰還は、スタート地点（南側）にあるスイッチ盤を操作するだけでOK。ただしこれには暗号入力が必要だ。暗号は、のこる2つの島（北と東）にいけば分かるという仕組み。まず南の小島から桟橋を渡って中央へ。要塞の中には赤と青のページがあるのでどちらかを取っておこう。北と東の小島には桟橋がかかっていないので、要塞自体を回転させて桟橋を別の小島に渡す必要がある。要塞の中に、回転装置の練習機があるので、まずは回転装置の操作に馴れよう。では、本当の回転装置はどこにあるのか？　答えは、ずばりエレベーターの上だ。まずエレベーターに乗って、一番上のボタンを押す。上の階に付いたら、もう一度乗り込み、真ん中のボタンを押す。押したらすぐさまエレベーターから出る。すると、エレベーターは空のまま1階と2階の間に止まってしまう。これで、エレベーターボックスの上にある装置を操作できるわけ。後は北と東の小島に渡り、暗号を書き留めてスタート地点にかえればOK。

▲スタート地点のすぐ近くにある帰還装置。嫌みな存在だ。



▲要塞の回転をシミュレートするマシン。さて、本物は？

☞青いページはここよ

この世界の青いページは、アクナーの部屋の奥にある隠し部屋の中だ。隠し部屋に入るには、黄色い線の引かれた壁を押せばOK。部屋の中は、不気味な物でいっぱいだ。

◀これが青いページ。隠し部屋の中の、棚の下にあるぞ。とっとと取って部屋から出よう。

☞赤いページはここなの

赤いページは、シーラスの部屋の奥にある隠し部屋の中。タペストリーの裏にある壁を押せば中に入ることができる。金貨や金の延棒などに混じって置かれてあるのだ。

◀赤いページは隠しドアの中。どうやら宝の隠し場所らしい。貴重品も一緒にゴロゴロ。

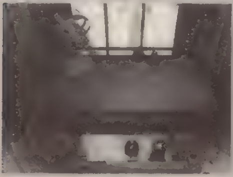
☞青いページはここよ

この世界は3階建てになっていて、最上階にアクナーとシーラスの部屋がある。青いページは、アクナーの部屋に落ちているのだ。部屋の中の、立体映像発生機のすぐ下にあるぞ。

◀青いページは3階のこの場所。立体映像発生機は、特に触る必要はないのだ。

☞赤いページはここなの

青いページがアクナーの部屋にあったワケだから、赤いページはそう、シーラスの部屋にあるのだ。アクナーと違い、窓のそばの机の引き出しの中にきちんとしまってあるぞ。



◀赤いページはここの引き出しの中だ。関係ないが、窓からはの風景はとてもいい眺めだ。

Q9◉チャネルウッドの世界から帰るには?

細い通路だけでできた世界。足元をみると、通路にはホースが通り、分かれ道にはホースの切り替え機がついている。この世界は、水力発電なのだ。まずは風車で、ホースに水を通そう。風車を出たら、最初の分かれ道を左、次を右、最後に右の方向に水が流れるよう切り替え機を変えていく。自分も水の流れと同様に進み、行き着く先のエレベータで2階へ。2階で階段のドアを開けるスイッチを押し、階段で1階に。階段を降りてまっすぐ進んだ最初の分かれ道の切り替え機を、向かって手前側に設定。再び階段で2階へ。これで2階から3階へのエレベーターが動くようになるので、3階へ。ここに2枚のページがある（他にも重要な物が！）。さていよいよ島への帰還だ。再び1階に降り、今度は風車から向かって左、左、右の順に切り替え機を変更。そして水の行き着く先にあるレバーを引く。すると目の前に橋が浮かび上がるので、それを渡った先にあるクランクを回す。これで最後の橋がかかる。最後に、風車から左、右、右、左の順に切り替えていき、その水の流れの先にあるエレベーターに乗り込めばOK。

▲張り巡らされた水道管。この世界は水力発電なのだ。

▲動力の源となるポンプ。すべてはここから始まるのだ。

はじめて★殺人事件　「邪魔をするのはキサマか」「！」突如、部屋の隅に影が浮かぶ。「我は諏訪一族に仇成す者……呪う、呪う、呪うぅぅぅぅぅっ！　殺すために、生かさぬために！　滅ぼすためにっ！」「くっ」風が舞う。「ガードッ！」ポリタン特殊能力その2、精神バリアで敵の攻撃を避ける。「なんて力！」「ポリタン！　どうするの？」（：49Pへ）

Q10◉セレーネの世界から帰るには?

まずはこの世界をくまなく歩き回ろう。世界には全部で5つの発信機が設置されている。このスイッチをすべて入れてまわるのだ。その途中で、どちらのページも見つけることができるぞ。次にアンテナタワーで、先ほど入れた発信機の電波を受信し、場所を調べる。面倒な作業なので答を書くと、左から順に153.4、130.3、55.6、15.0、212.2度の方向だ。すべて合わせてメインスイッチを押すと、5つの音が順番に鳴る。この音がなった順番を覚えておこう。この音が、地下迷宮への入り口のドアを開くキーコードになっている。スタート地点のすぐそばに、音がなる操作盤がついたドアがあるので、そこに戻って操作盤が先ほどの順番に鳴るように操作。これで地下迷宮へのドアが開く。さて、ここからが問題だ。乗り物に乗って地下迷宮を進むわけだが、一歩一歩方向を指定しないといけない。正しい方向は音で知らせてくれるけど、とても文章では説明できないので答を書こう。順番に、N、W、N、E、E、S、S、W、SW、W、NW、NE、N、SEの方向に進んでいけばOKだ。これでMYST島に帰れるぞ。

▲広大な世界。迷いやすいので、マッピングした方がいいかも。

▲地下迷宮への入り口は、スタート地点のすぐそばにあるココだ。

☞青いページはここよ

この世界での青いページは、オアシスにある発信機の上に無造作に置かれてある。世界を巡っているうちに必ず発見できるようになっているわけだ。青を集めるなら取っておこう。

◀青いページはここ。発信機のマークが示すように、オアシスの発信機の上だ。

☞赤いページはここなの

石でできた不安定な道。その道をたどった先にある発信機の上に置かれている。こちらも青いページ同様、隠されてはなく、無造作に置かれている。簡単に見つけることができるぞ。

◀簡単に見つかる赤いページ。どっちみち通る道だから、ついでに取っておきましょう。

Q11◉ストーンシップの世界から帰るには?

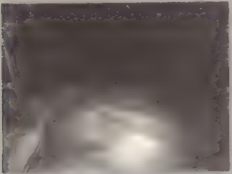
最初に、離れ小島にある3つのスイッチを確認しよう。スイッチは、どれかを押すと、水没した場所の水が抜ける。スイッチと水の抜ける場所の関係は、右が燈台、真ん中が大船、左がMYST島に帰る本がある場所だ。スイッチは一度に1つしか押せないので、場所との関係をしっかり覚えておこう。まずは、燈台の水を抜き、地下にある宝箱の栓を抜く。これで箱の中の水が出るので、再び栓をしておく。次に大船の水を抜けば、燈台はまた水に沈む。軽くなった宝箱は浮かび上がっているハズなので、水面にある鎖で繋がれた鍵を使って箱をあけ(箱を浮かせないと、鎖が短くて箱まで届かない)、中からもう一つの鍵を取る。これを使って燈台の2階にいき、発電機を回す。すると大船の電気がともる。次に大船の中に入り、巨大なコンパスの135度の部分をクリック。ちなみにこの135度という数字は、展望台にある望遠鏡でそのヒントを見ることができるぞ。後は本がある場所の水を抜き、島へ帰るだけ。そうそう、ページは大船の中に置いてあるので取っておこう。また、重要な物も発見することができるぞ。

▲巨大な船の形をしている世界。ストーンシップというくらいだから石の船?

▲このバッテリーで電力を与えてあげないと、真っ暗で先に進めない。

☞青いページはここよ

中央の大きな船の中の、アクナーの部屋に青いページはある。彼の使っていたと思われるベッドの上に置かれているぞ。むき出しのまま放置されているので、簡単に見つかるだろう。


◀青いページはこの部屋のベッドの上。それにしてもきたないベッドだ。彼らしいけど。

☞赤いページはここなの

やはり中央の船の中にある、シーラスの部屋の中に置かれている。といっても、大きなタンスの引き出しの中にしまってあるので、くまなく調べる必要があるぞ。

◀赤いページはタンスの引きだし。どの世界においても、シーラスの部屋は豪華な作りだ。

はじめて★殺人事件
森山の部屋からはなんの手がかりも得られなかった。「警部補! 焼却炉行きのゴミ箱の中にこんな手紙が!」巡査の持ってきた森山宛の封書の中には、白い便せん。ただ一文、「処刑」とだけ書かれていた……。消印は5日前。「もう誰か殺されちゃったのね、ポリタン」「頼んだモノは調べられたかい? お姉さん」「ええ」(:75Pへ)

サイバースレッド

●1月27日●サイバースレッド
●ナムコ●¥5,800●STG
★総合評価：280：『リッジレーサー』に比べると、どうしても移植度が低く感じる。PS版オリジナルのデモは超キレイだけど。

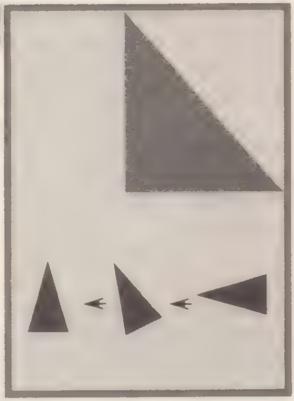
©NAMCO LTD.

愛機の性能を生かして勝利せよ!

◉まずは基本的な機動を身につけよう!!

この戦いに勝つための最も基本的な原則として「敵に背を向けてはならない」ということがある。ビークルは前後左右自在に動けるが、攻撃できるのは正面にいる敵だけ。自動車モノの動き方はさっぱりと忘れて、レーダーや、敵のいる方向を示すマーカーをよく見て、つねに敵を自分の正面に置いたまま、自分の行きたい方向へ動けるようにしたい。

ここで重要なのは、自機の正面を敵に向けるための回転運動と、ある方向への移動を同時に行うこと。初心者にありがちなのが、律儀に正面へばかり動いて、地形の角から出たとたんに側面からの攻撃をくらってしまうパターン。この場合も「敵に背を向けない」という原則は同じ。右の図のように方向を変えながらコーナーを通過しよう。慣れないうちは、いったん止まって旋回してから横移動に切り替えるのも手だ。

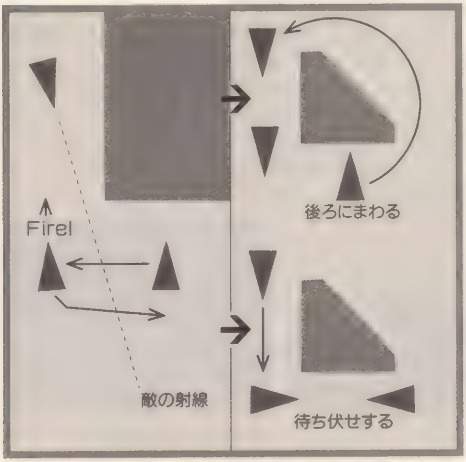


◉自機のタイプによって戦法を使いわけろ!

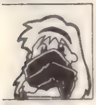
ビークルのタイプを大ざっぱに分類すると、移動スピードや旋回能力の優れた素早い機体と、スピード、旋回能力の低い遅い機体に分けられる。だいたい、遅い機体ほどミサイルの射程が長くなっているので、このあたりはどちらかが一方的に有利とは言えないところだ。

基本的には、素早い機体は接近戦のほうがそのスピードを生かしやすく、遅い機体は離れていたほうが敵を捕捉しやすい。たとえば素早い機体なら、地形に隠れながら相手の動くほうに先回りする形で距離をつめてサイドをとる。遅い機体では、相手のほうを向いたまま後退しながら（地形にぶつかって追いつめられたりしないよう、つねにマップ上の自分の位置を把握しておくことも重要なテクニックのひとつ）、接近してくる相手に対して攻撃といった感じで戦いを組み立てていくことになる。

そして、すべての機体で共通して使用されるのが、地形を盾にしながら、横移動で相手の前に現れてミサイルを撃ち、また隠れるという戦法（下図参照）。対COM戦では、これをメインにして戦えば、かなり楽に勝てるはずだ。また、こうしてヒットアンドアウェイを行ったあとの行動も、いろいろなパターンが考えられる。たとえば、相手がそのあと追ってくるようなら、次の角などのすぐに隠れられる地形の手前で待ち伏せて、姿を見せたところに一撃を加えてまた隠れる。また、素早い機体であれば、地形の反対側に回り込んで、後ろから攻撃するといったことも可能。また、機体によっては前後や左右どちらかの移動スピードだけが優れているものもあるので、それによって突進・後退で戦うか、サイドへ回り込むか、などが変わってくるぞ。



▲自機の射程を把握しておくことも大切。最長クラスの射程を持つケンタウロス2やZハンターのミサイルは、レーダーにギリギリで映るぐらいの距離でも届いてしまうのだ。

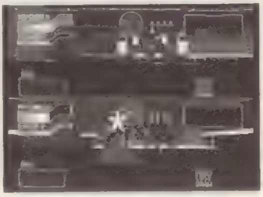


はじめて★殺人事件 「昨日のことだ。警備担当の巡査がこんなモノを拾った」警部補の出したビニール袋に納められていたのは赤い紙……黒いインクで{R27、L4、R31}と読める。「これが何かわからなかったんで、キミを呼んだんだが。まさか本当に血が流れるとはなぁ」鑑識の結果、血も腕も本物だという報告が届いていた。（：25Pへ）

知って得する豆知識&ちょっとしたコツ

◉アイテムは各機専用

補給用のミサイルやシールド回復といったアイテムは、画面上では同じフィールドに配置されているように見えるが、じつは敵と自分それぞれに、別々に用意されている。目の前にあるシールド回復アイテムを敵に奪われるといったことはないので、あわてて取りにいって攻撃をくらったりすることのないように注意しよう。また、ミサイルアイテムは、機体によってマップ上に配置される数が決まっていて、その配置場所も各マップごとに決まっているので、この位置を頭に入れて戦えばミサイル切れに苦しむこともなくなるぞ。ちなみにほとんどの機体は、ミサイルの搭載数と設置数が同じなのだ。



▶2P対戦で見てみると、アイテムは別になっているのがよくわかる。

◉ダメージとシールド回復量

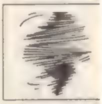
各ビークルのシールドは同じだけの耐久力を持っており、その機体の防御力によって、攻撃を受けたときのダメージ量が違う（ミサイル1発の威力は、どの機体でも同じ)。ちなみに最も防御力の高いケンタウロス2でミサイル約6発分、最も低いマッドソルジャーで約2発分のダメージに耐えられる。シールド回復アイテムによる回復量もビークルによって違っている。だいたい、防御力の低い機体ほど回復量が大きい傾向にあるので、シールドが残り少なくなってしまったときでも、あきらめずに戦おう。

◉マシンガンの重要性

マシンガンのダメージは、弾1発につきミサイルの12分の1になっている。とはいってもミサイルと違って連射されるし弾数制限もないので、マメに当てていけばそれなりのダメージは期待できる。ただし、撃ちっぱなしにしているとオーバーヒートしてしまい、一定時間撃てなくなるので、敵を射程内におさめたときだけ、撃ち続けるようにしよう。特に、連射速度が早くて攻撃力の高いG－スパイダーやマッドソルジャー、射程の長いスティール・ナイトは、マシンガンの使い方しだいで大きくパワーアップできる。また、ミサイルの狙いをつけるためのリードとしての使い道もある。ストレートの前のジャブのように、マシンガンが当たっているときにミサイルを撃てば、命中率も高いはずだ。

◉ミサイルの避け方

ミサイルを撃たれてしまった場合の対処法は、どうすればいいのか？　いちばん確実なのは、もちろん地形を盾にして隠れること。できれば、すぐに隠れられるような位置をキープしながら戦うのが理想だ。相手との距離がある場合、素早い機体ならば正面から飛んでくるミサイルに対して、サッと横に動いて避けてしまうこともできる。ミサイルはある程度ホーミングするので、引きつけてから避けるのがコツだ。横移動への加速性能がいいポーラスターや、マッドソルジャー、KANI-C20などがやりやすいぞ。かわしたらすぐに反撃しよう。ミサイルはミサイルで撃ち落とすこともできる。発射間隔の短いクラッシャーなどは、相手が次のミサイルを撃てるようになる前に1発くらわせるのが常套手段だ。



凶悪ビークル"ランドマスター"を倒せ!

サイバースレッドの現世界チャンピオン、ディモン=ハーグレーの乗る超高性能機。大会主催者にとって都合の悪いファイターを抹殺するために送り込まれた殺し屋、というのがその実態だ。

チャンピオンだけあって、あらゆる面において圧倒的な性能の高さを誇っている。こいつの性能にくらべたら、ほとんどの機体は足が遅いといえるので、当然、後退しながら迎え撃つ戦法を使って戦うことになるぞ。こいつと戦うマップは、必ずMAP1のメガロポリスになるので、点在する障害物を最大限に利用した戦い方をしよう。撃ったらすぐに隠れて、次の障害物に隠れられるところまで後退を繰り返すのだ。視界内でミサイルアイテムの有無を確認している余裕はないので、ミサイルの補給は、レーダーのみを使ってできるようになっておこう。

最もクリアしやすい機体は、攻守のバランスがとれたファイアーボール。また、タイムリミットをありにして、ブルーライトニングで一撃を与えたあと時間切れまで逃げるという荒技もあるぞ。

◀正面から戦っても絶対に勝ち目はないので、追いつめられないようにひたすら逃げ回る。後退しながらも横に回り込んで攻撃だ。

◀ヤツの姿を見るのは、こちらが攻撃する一瞬だけにとどめて、あとはつねに地形を盾にして移動。自機の射程ぎりぎりの距離をキープしたい。

はじめて★殺人事件　「とおさぁぁぁぁぁぁあん！」この体ごと、この魂ごと、心をつらぬけぇぇぇ！　蒼きオーラをまとって、我が命、影から見守り続けてくれた父さんに思いきりぶつけよう！「ひっさぁぁぁぁぁぁあっつぅ！　ポリタンフルムーンハリケーェェェェェェンっ！　ファイアァァァァァァァァァッァァァ！」（：17Pへ）

全ビークルをチェック！キミの愛機はどれだ!?

自機として選択できるビークルは、アーケードと同じ６機に、ウラ技として選べるPSオリジナルの５機を加えた全11機。PSオリジナルのビークルは、性能的にもキャラクターも、かなり個性の強いものがそろっているぞ。お気に入りの機体やキャラクターで、大会制覇めざしてがんばろう！

◉No.７～11のビークルを使うには…

タイトル画面で
↑←↓→↑△
↑→↓←↑○
と入力

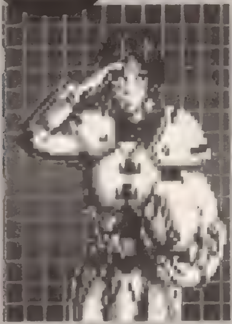
▶キャラで選ぶもよし、機体の格好良さで選ぶもよし。

No.1 ファイアーボール

▲マディソン＝ホーク
元陸軍ビークル部隊所属。陽気な若手ナンバーワンファイター。

軍の機体をチューンナップした標準的な機体。攻撃・防御・スピードのバランスが平均より高めのところでとれているので、初心者にも扱いやすく、上級者のテクニックにも対応できる高性能機と言える。遅い敵には回り込んで接近戦、速い敵には後退しながら射撃と、敵の性能に合わせて臨機応変な戦い方ができる、最もクリアに近い機体。

No.2 ポーラスター



▲マリー＝ヤマモト
特殊部隊の潜入捜査官。ホークとは、良いライバルだった。

ファイアーボールの原型となった、特殊部隊の標準機。ファイアーボールに比べて攻撃能力はやや劣るが、装甲と移動能力に優れる。特筆すべきは左右移動の加速性能の良さで、敵の正面からでもミサイルをかわしつつ接近して攻撃といった戦法をとるのに適している。前後移動はイマイチなので、相手と一定の距離をとって回り込もう。

No.3 ケンタウロス2

▲ハンズ＝ベアード
賞金目当てにファイターになった、盗賊団のボス。

あちこちからかき集めた盗品や、手製のパーツで組み上げたというオリジナル機。動きはとてつもなく鈍いが、射程の長さと装甲の厚さはピカイチだ。見通しの良い場所に陣取って、敵が姿を見せたところを遠くから狙い撃ちしてやろう。正面からの撃ち合いには強いが、近づかれて側面に回り込まれると、対処できないので注意。

No.4 G－スパイダー

▲アマンダ＝ベイツ
メガロポリスで暗躍する犯罪集団シャドウナイツのリーダー。

闇市場にある工場で作られた特注品。その名のとおり、クモのようなシルエットが特徴的。前後左右全方向に素早く動くことのできる、軽快な運動性がウリ。次の移動方向を予測させない変幻自在の動きで敵に近づいて、サイドに回り込みながら攻撃しよう。ミサイルの発射間隔が長いが、マシンガンの性能が高いので、攻撃力もあるぞ。

No.5 ブルーライトニング

▲アラン＝ストライカー
アマンダを追うメガロポリス保安組織の一員。武士道を重んじる。

メガロポリス保安組織の標準機。都市の中で犯罪者を追い回すという使用目的のため、小型軽量化がはかられており、スピードのために装甲、攻撃力が犠牲になっている。一瞬でトップスピードに達する加速能力と、旋回性能の高さを有効に使うために、ヒットアンドアウェイで戦おう。左右移動は中の上程度なので接近戦には向かないぞ。

はじめて★殺人事件
「あぁぁぁぁ……温泉っていいなぁ。ここのお湯って、弱アルカリ性で、肌荒れとかアトピーに良く効くんだって。あたし最近徹夜続きで肌も心も疲れてたからちょうど良いかも」「確かに、去年末から働きづめだったからなぁ」「でしょ？　でしょ？　働きすぎは絶対体に毒よ。疲れてたらいい仕事もできないし」（：42Pへ）

No.6 クラッシャー

▲レクサー＝アイアンサイド
戦争中に身体の半分を失い、サイボーグとなった。戦闘フリーク。

パイロットのレクサーが戦争中に愛用していた機体で、徹底的に攻撃力を重視した作りになっている。おそるべきはミサイルの連射性能で、装弾数も8発と多く、正面から敵のミサイルを相殺しながら、次のミサイルで攻撃するという独特の乱射戦法が使える。ただし、装甲はわりと薄いので、あまり調子にのるとイタイ目にあうぞ。

No.7 Zハンター

▲ロジャー＝ウルフファング
一匹狼の賞金稼ぎ。失業状態が続いたため、ファイターに。

全機体中最長のミサイル射程を持ち、移動スピードもボーラスターとほぼ同等というなかなかの高性能機。旋回性能の低さが弱点なので、接近されてサイドに回り込まれるとツライ展開になる。長い射程を活かすには、遠距離から左右への移動で敵を正面に捉えての狙い撃ちが有効だ。レーダーで敵の動きをしっかり予測することが必要。

No.8 マッドソルジャー

▲Drハインツ
自作のビークルの性能を誇示するために出場したマッド科学者。

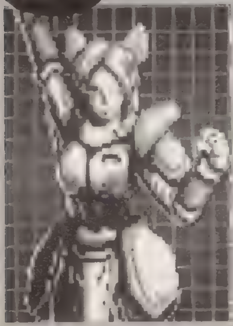
前後左右への移動能力は最高級、さらに攻撃能力もやたらと高いが、装甲はミサイル2発とマシンガン少々をくらっただけで終わってしまうほど薄いという、すばらしく偏った機体。ミサイルの発射間隔はかなり短いのだが、なにしろ2発しか持てないので、完全にヒットアンドアウェイ専門。ミサイル補給とマシンガンの使い方がカギ。

No.9 デストロイヤー

▲ビクター＝ロドリゲス
戦闘衝動を押さえきれずにファイターになった、ブッツン野郎。

前後移動は加速、最高速ともにトップクラスなのだが、左右移動、旋回能力はかなり低いという、いわば猪突猛進型の機体。攻撃能力は並み程度、防御力はわりと高めなので、後退して待ち伏せと、スピードを活かしての追撃をうまく使い分けて戦おう。ただし、攻撃をかわされてサイドに回られるといきなりピンチになるので要注意だ。

No.10 スティール・ナイト



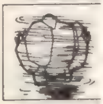
▲シルフィー＝クライスラー
父親の応募によって出場した、貴族のお嬢様。つねに執事付き。

防御力だけは、ケンタウロス2と並んでプレイヤーキャラ中最高なのだが、初速、加速が低く、旋回性能にも劣る〝鈍い〟タイプの機体。最高速はわりと速い部類に入るので、動きを止めずに相手との距離をとり続けることが重要だ。また、なぜかシールド回復アイテムによる回復量が多いので、うまく立ち回れば逆転勝利もありうるぞ。

No.11 KANI-C20

▲キョウタロウ＝カニムラ
カニ料理店の店長。チェーン拡大の資金獲得のために出場。

カニ料理店の宣伝も兼ねるというその姿のとおり、左右移動だけがやたらと速く、前後移動は遅いという、まさにカニという感じの機体。そのほかの能力は、ほぼ平均的。あまり近づかずに、とにかく左右移動で相手の周囲を回り込むように、側面や背後をついて攻撃しよう。距離をあけておけば、敵のミサイルも楽にかわせるぞ。



はじめて★殺人事件
「警部補は悲鳴の元へ急いで下さい！」「キミは？」「今の怪しい影を追います！」と言いながら私はすでに、走り始めていた。影は悲鳴とは逆の方角へ駆けていく。「大西洋の風と呼ばれた私の足を見せてあげよう」（①耳の奥で何か声が聞こえる：78Pへ）（②エンドルフィンが出てくるまで、このまま走る続ける：50Pへ）

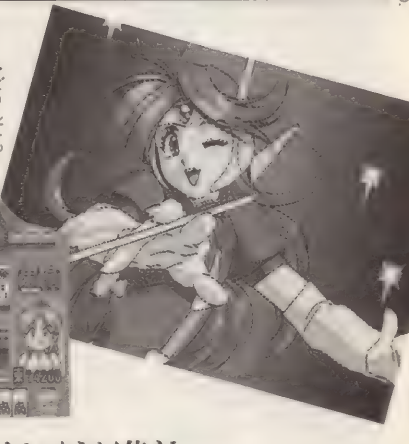
アイドル雀士スーチーパイ Limited

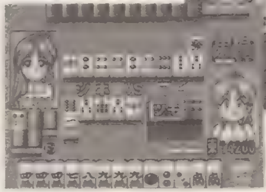
●3月24日●アイドル雀士スーチーパイLimited●ジャレコ●¥6,900●TBL
★総合評価：305：脱がない脱衣麻雀。PSならではの要素も多い。グラフィックのクオリティは、最高の出来となっている。

©1995 JALECO LTD.

ハッピーエンドをむかえるために!

美少女いっぱいのこのゲーム、ストーリーモードでのエンディングは、ハッピーエンドとバッドエンドの2種類あるということはもうご存知のことだろう（マニュアルに書いてあるしね）。では、ハッピーエンドを迎えるためにはどうすればいいか？　簡単だ。積み込みレベルを最高の状態にしてクリアすればいい。しかし、口でいうのは簡単でも、実際にやるとなるとちょっとキツイ。対戦の回数は決まっているから、最終決戦までにポイント（レベルを上げるための経験値みたいなもの）が溜まらないことが多いのだ。そこで今回は、ちょっとしたコツを伝授するぞ。



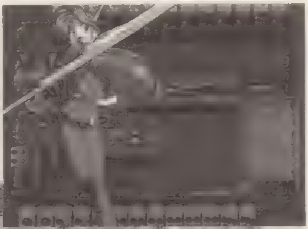


▶どうしても難しいなら、最終決戦で最高レベルになるまでコンティニューしまくるのも一つの手だ。

◉パネルマッチで勝負を決めろ!

麻雀対戦での勝利条件は、相手をハコテン（持ち点0以下）にするか、パネルマッチをクリアするかの2つ。基本的にポイントはパネルマッチで集めるので、相手をハコにしてクリアしてしまうと、ポイントが集まらない。そこで、クリアは必ずパネルマッチで行う。相手の持ち点を0にしない範囲での大きな役で上がり、パネルでポイントを狙うのだ。ここでアイテムを集めることも重要だが、「ステージクリア」のパネルだけは、他にパネルが残っている場合は、場所が分かっていても絶対に引いてはいけないぞ。その時点で強制的にクリアになってしまうからね。どのキャラと対戦する場合でも、すべてのパネルを引き終えることでクリアしよう。

くれぐれも、取りこぼしのないように！



▶アガった点数が高いほどパネルマッチの回数は増えるぞ。

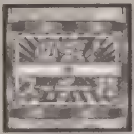
◀前半では、アイテムを集めることも重要だ。

◉アイテムをうまく使え!

ゲームに登場するアイテムは全部で4つ。このうち最も重要なのがスーチースティックだ。これは、リーチをかけたとき使うと必ずアガれるものだが、巨大な役では使わず、跳満テンパイくらいの時に使うのがいい。役満テンパイも珍しくないゲームなので、パネルが残っているうちは温存しておくことも必要だ。なお、真のボスとの対戦のため、必ず1つはスーチースティックをストックしておきたい。

ハイパーせっかん

相手に振り込んだとき、捨てた牌を「なかったこと」にしてくれる。大量に入手できるので嬉しい。

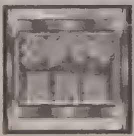


スーチースティック

これでリーチをかけると必ずアガれる。登場頻度は最も低い。見かけたら、絶対取っておきたい貴重品だ。

スーチーアイ

相手の牌を見れる。ハイパーせっかんを持っているうちは使う必要なし。このゲーム、降りるとほとんど負けだし。



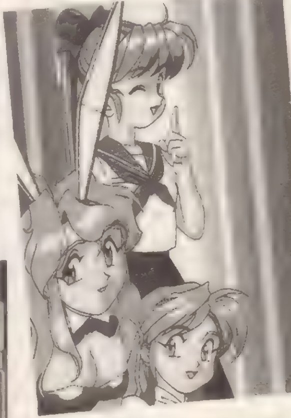
タツマキ選択気

最初に3種類の配牌から好きなものを選べる。どれもある程度積み込んでるので、どれを選んでも大して違いはない。

はじめて★殺人事件
……そうか……ただガムシャラに打っても父さんには全く通用しない……　思い出せ、思い出せ……あの夜の出来事を！　心静かに板に穴を穿つあの境地！　見えたぁぁっ！　（①体内の全コスモを完全燃焼させ、拳に激しい力をのせる：39Pへ）（②愛の力で父さんのハートめがけて体当たる：61Pへ）

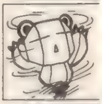
『フリー対戦モード』で隠しグラフィック発見!

16人もの相手から自由に相手を選ぶことができるフリー対戦モード。PSだけに許されたこのモードを楽しまない手はない。ところで、このモードに、隠しグラフィックがあることには気づいたかな？　見る方法は簡単。選んだ自分以外の全員に勝てばいいだけだ。ちなみに、自分がスーチーパイを選べば簡単に見れてしまうぞ。なんせ彼女の積み込みはすさまじく、30回に1回くらいは天和をツモる。加えて引きの強さも並みではないのだ。どのキャラで遊んでも隠しグラフィックは出るので、1度試してみよう！



◀16人もいれば圧巻だね。もうPS版で良かった〜って感じ。

これが隠しグラフィックだ!



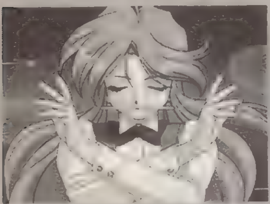
特別企画

『スーチーパイ』3機種を主にグラフィック面で比べてみる企画をやってみましたがどうでしょう？

SS
- 2月24日発売
- ジャレコ
- ¥6,900
- セガサターン用

ち○びがないぞ!

ほぼアーケード版の完全移植だ。「ほぼ」と書いたのは、なんとグラフィックにち＊びがない。見えないのではなく、見えているハズなのに描かれていないということ（ちなみに、アーケード版は成人指定なので描かれていた)。本来そこにあるハズのものがないので、やはりなんとなく不自然な感じは拭えない。といっても、ゲーム本編に関してはまったく問題のない移植になっているぞ。

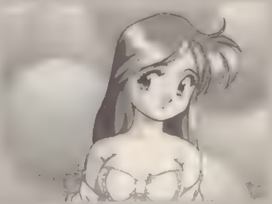


▲ゲーム部分は3機種共通だ。一見では機種の判断はつきづらい。

3DO
- 1月12日発売
- ジャレコ
- ¥7,800
- 3DO用

完全移植だ!

こちらはアーケード版からの完全移植。グラフィックに関しては、ある意味では1番の出来でしょう。園田健一氏のキャラを楽しみたい人と、単純にムフフなグラフィックを楽しみたい人の、どちらでも満足ができるからだ。しかし、肝心の麻雀ゲーム本編の部分では、読み込みの遅さが気になる。これは3DOの宿命なのか知らないけど、かなりイラつく。移植された時期が最も早いってのも……。

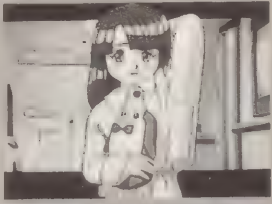


▲3DO版。読み込みさえ速ければ、3機種中最高の出来だったのに。

PS
- 3月24日発売
- ジャレコ
- ¥6,900
- PS用

女の子でも大丈夫!

倫理規定の厳しいPS用ということで、グラフィックは水着まで。あからさまなHは軽減されたので女の子でも大丈夫..と思う。その代わりなのかどうかは知らないけど、「フリー対戦モード」というPS専用モードが付いている。ストーリーモードで喋るだけだったサブキャラ総登場の贅沢なモードだ。このモードのためだけに、300以上の音声を追加したらしい。美優里ちゃんファンも大満足だ！



▲インタレースモードが美しいPS版の画面。クオリティは最高だ。

はじめて★殺人事件
「疲れてるんですよぉ。最近多いんですよねぇ。種族的にポリゴンクマ族は精神的なストレスが蓄積しやすいんだから気をつけないと。体に流れる野生の血は、コンクリートジャングルでのビジネスウォーズなんかじゃ発散できないワケですから。つらいですよね。人もポリゴングマも。お大事に。次の方ぁ、どうぞぉ」（：13Pへ）

スターブレードα

●3月31日●スターブレードα●ナムコ
●¥5,800●STG
★総合評価：265：発売が遅れに遅れた3DSTG。どうせならフルポリゴンのゲームにしてほしかった。

©NAMCO LTD.

帝国軍に撃ち勝つためのポイントを紹介!

アーケードを超える移植が実現した『スターブレードα』。最近になって簡単にクリアできる裏技も発見されたけれど、そんな邪道に頼らずにクリアを目指すのが真のゲーマーというものです。そんな思いを胸に秘めてがんばっているけれど、まだクリアできない…という読者もいるようなので、ここではプレイ中に重要となる事柄を拾って、特別アドバイスをお届けしようと思う。このポイントを押さえたあとは、どれだけ敵のパターンを覚えるか、そしていかに照準を的確に操作するか、が勝敗の別れ道だぞ。

◀美しい背景をバックに、激しく、そして壮大なバトルが繰り広げられる…。

CHECK1◉アーケードモードの方が楽

プレイする前に、アーケードモードとテクスチャーモードのどちらで遊ぶか選択できるよね。ここでは、より綺麗なテクスチャーモードを選んでしまいがちだけれども、じつはテクスチャーモードはアーケードモードより難易度が高いのだ。敵のカタさはもちろん、敵攻撃の激しさなどで、かなりの違いが設けられている。最初はアーケードモードで遊んで、楽にクリアできるようになってから、テクスチャーモードに挑戦するほうが無難だ。連射や耐久力など、自機側の設定はどちらのモードも同じだぞ。

▲アーケードモードでは、敵の攻撃もあまり激しくない。

▲テクスチャーモードでは、耐久力、攻撃の激しさ共にアップ。

CHECK2◉先を読んだ攻撃を

この3Dシューティングは、正確にはガン・シューティングと呼ぶべきシステムで、〝避ける〟という概念が存在しない。しかも、体力を回復する手段も全く存在しないので、生き残るためには撃たれる前に撃つ、それしかないのだ。これは、攻略上で重要なポイントが、敵の動きに反応する反射神経とか、照準を的確に操作する技術より、敵のパターンを覚える学習要素であることを示している。プレイしながら、帝国軍の先の動きを読めるようになったらしめたもので、あとは自分の思い描く通りに照準を合わせていくだけでOKだ。

◀レーザーは撃たれたらダメージ必至なので、撃たれる前に敵を破壊するようにしよう。

CHECK3●受けるダメージも色々

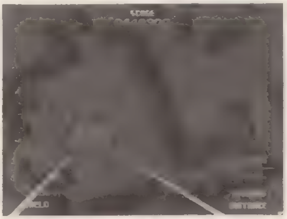
帝国軍の攻撃は〝体当たり系（ボムキャリアの攻撃／隕石弾／ミサイルなど含む)〟〝スターレーザー系〟〝レーザー系〟の3タイプに分類することができる。じつは、この中で一番ダメージが大きいのが〝体当たり系〟の攻撃なのだ。そのために、敵機の突っ込みなどを撃ち洩らすと一気に劣勢に追いやられるので、よく覚えておこう。〝レーザー系〟〝スターレーザー系〟の2つは、1発ごとの威力は似たようなもので、複合攻撃が襲ってくる場合には、連発されそうなほうを優先して始末するといいだろう。

▲体当たり系の攻撃はダメージが大きいので注意すること。

▲スターレーザーは見かけよりは受けるダメージが少ない。

CHECK4◉マウスがお勧め

2P側にマウスを差し込むと、マウスでの操作を楽しむこともできる。シューティングをマウスでなんて…と思うかも知れないけれど、マウスを使った場合、普通のコントローラーより素早く照準を動かすことができるため、より高度な操作が可能になるのだ。ただし、照準の微妙な動きがイマイチな点では、普通のコントローラーもマウスも違いはないからね。ちなみに、マウスを使った場合、1P側では方向キーの反応はしなくなるけれど、攻撃ボタンは操作できるから、1P側でスティックの連射機能を併用することも可能だぞ。



◀マウスだと、画面の端から逆サイドにカーソル移動する時などに、とても有利なのだ。

はじめて★殺人事件

「わかっていることを教えてもらえませんか」諏訪家令嬢、弘子を殺害するという予告の手紙が届いたのは今から3日前。まあ、小説じゃあるまいし、現代日本で予告殺人などと思われたが、政財界に力があり皇室関係にも深いつながりのある諏訪家の場合、もしもということも考えられる。そこで警部補の出番となったらしい。(：60Pへ)

いよいよ実戦――このザコキャラには注意

◉STAGE 1

ゲーム開始後は、敵機や、隕石弾などの体当たり系の攻撃が目立つ。これらは破壊するかどうかが大きな分かれ道になるので、撃ちもらさないようにしよう。また、下の写真で紹介しているように、攻略上重要な敵キャラは出現前の状況を覚えておこう。そうして、次に対面する時に不意をつかれないようにしておくと後々楽だぞ。

▲体当たり系の攻撃は破壊することで回避できるので、撃ちもらしのないように。特に画面端のほうでの接触は気づきにくいので注意。

戦艦が登場する頃から、どこを優先して破壊するかのパターン作りが大切になってくる。戦艦は艦橋を破壊すると、搭載している砲台を一掃できるので覚えておこう。

◀プラント地帯では設置された砲台に加えて、敵機までが襲いかかってくる。

▶この背景が見えたら、次なる敵の出現に神経を集中！

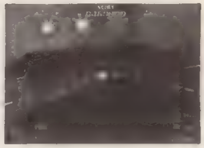
◀レーザーを撃ってくる敵はさっさと破壊してしまおう。

後半のプラント地帯では飛行キャラよりも、プラントに並んだ設置砲台の処分が重要になってくる。このゲームでは、飛行タイプと地形タイプの敵が同時に出現する場合には、地形タイプを優先するのが基本なので覚えておこう。

◉STAGE 2

レッドアイに上陸した直後は飛行キャラが多いので、的確な照準操作が要求される。このゲームでは、テクスチャーモードのほうが画面が綺麗なぶんだけ、敵を見落としやすい傾向がある。この辺りは、そんなミスをしやすい場所でもあるので、気を引き締めてプレイしよう。特にボムキャリアは速攻で破壊するようにしようね。

▲ボムキャリアの攻撃はダメージが大きいので、この敵キャラは出現場所を覚えておいて、速攻で破壊するよにう心がけよう。

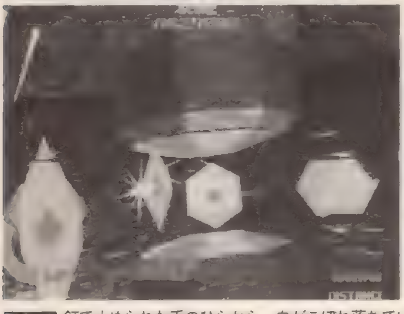


◀この地点ではレーザー台を先に破壊しておくかどうかが、とても重要なのだ。

渓谷地帯では、次々に砲台が出現するので、的確に叩いていくようにしよう。渓谷地帯を抜けると、このステージの最大の難所となるレーザー砲台地帯が待っている。

ボス級のキャラに対してはこう戦おう

パワーストーンは周囲のダイヤを使ってスターレーザーを放ってくるぞ。ここでよく観察すると、ダイヤの回転方向が左→右となっているのに気づくと思う。つまり、スターレーザーも左から飛んでくる場合が多いワケで、画面左側を意識して照準を扱ったほうがダメージは少なくてすむだのだ。弱点は中央部分で、ここを破壊すればクリアできるぞ。



◀このパワーストーンを破壊すれば、レッドアイを葬り去ることができるのだ。

◀ここでは画面の起伏（動き）が大きいので、目標を見失わないように注意しよう。

アイスバーグの心臓部との対決では、周囲を回転しているパーツを着実に破壊していくようにしよう。よく注意すると、パワーストーンとは逆方向に回転しているのが分かると思うので、ここでは照準を右の方中心に扱ったほうが有利に戦いを進められるぞ。この後は、いよいよ敵の指令塔コマンダーとの一騎打ちになる。さぁ、最後の最後まで気を抜くな！

はじめて★殺人事件 釘で止められた手のひらから、血がこぼれ落ちている。まるで生きたまま釘で貫かれ、その後から腕を切断されたかのようだ。「しかしこの場所でそれだけのことをやったとなると……いや、物音を無視することもできないハズだ」被害者の声をまったく外にもらさないで腕を切断するなど、通常の人間にできるわけがない。（：54Pへ）

球転界

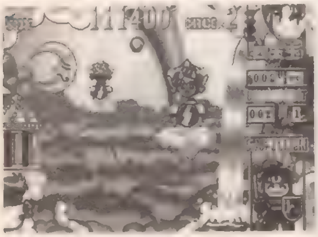
●3月31日●球転界●テクノソフト
●¥5,800●ETC
★総合評価：255：RPG風なピンボールゲーム。もう少しイベント要素があったほうがよかった？

©1995 Technosoft

気になる得点システムを徹底研究

◉ボーナスいっぱい――――天空界

ベルは1回の接触につき、黄300点・赤600点・緑1200点・白2400点獲得。全部白になると330万点、全部緑で30万点、全部赤で3万点。ベルがダンスネオンに変化後は一回の接触で600点。右上の女のコは顔に1回接触で2400点、15回接触で水瓶の水がストップして、水瓶に入れればエキストラチャンス。左の月顔は一回接触で300点、9回接触（7万7000点）で太陽顔に。太陽顔は指のチェッカーが回転すると顔のルーレットが回り、その結果によってジプシー（通常得点4倍の効果／1回の接触で2400点）将軍（通常得点2倍の効果／1回の接触で4000点）筋肉男（通常得点半減の効果／1回の接触で2000点）などが出現。その下の神殿は柱接触で400点、15回接触（15万点）で破壊、ゴクワルーサ（5回接触で5万点）が登場するのだ。



◀天空界にはボーナスの基本となる仕掛けがたくさん用意されている。

◉フィーチャー色々――――地上界

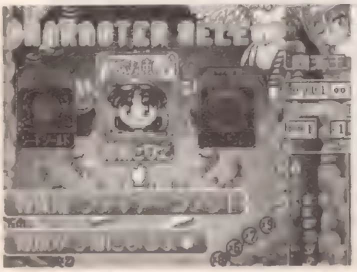
左上の女の子は、朝と夕方、短い間に顔に3回接触で手が開く。手に入ると、前者は天空界にワープ、後者では目から出るレーザーが敵を全滅させる。城の上に浮いている天使は羽を通過すると300点、同じ高さを3段階に移動させる。中段にそろうと5万点。左下で寝ているミイラは、一回の接触で3170点、36回接触でビキニギャル（エキストラチャンス）に。左の恐竜は口に入るとボーナス精算、四天王ステージの入口になる場合もある。そこを登っているバニー娘は、1回の接触で2500点。中央に3つ並んだバンパーはスロットも兼ねている。絵柄の役は、ランドガニ→出た数だけカニさん（3回接触で破壊可能ー1500点）が出現、金貨→3つで5500万点・2つで20万、1つで2000点獲得などがあり、ボーナスステージの入口にも。

◀地上界は、背景も登場キャラも、一番賑やかなエリアなのだ。

◉秘密がワンサカ――――魔界

左上の3匹のスケルトンは、3匹全滅のたびに手持ちの楽器（全4種類）を変えてくる。最初は一回接触で1000点、3回接触で破壊可能（1万点）。この得点は全滅させるごとに2倍、3倍、4倍になる。全滅時はそれぞれ10万、20万、30万、444万点獲得。棺桶は1回の接触で800点、16回の接触で破壊可能（8万点）、ひとだまミイラが出現。コレには一回接触で1000点、3回接触で破壊可能（12万点）。フリッパー上方のスライムは一回の接触で破壊（2800点）されて、フリッパー下方に青スライムが出現。青スライムは1回の接触（3200点）で赤に変色、シューター（ボールのスタート地点）への入口が開く。赤スライムは一回の接触で破壊可能（1万点）。サタンの頭上のコウモリが弾をつかむと、2800点入ってからフリッパーの間にストッパーが出現。ハーピーは、胸とお尻それぞれに一回接触で800点、5回以上接触で10秒ほど翼をバタつかせ、この間は一回接触で8000点。また、64回接触で破壊可能（1000万点）。ハーピーの翼の下に弾が入ると、翼から羽が5枚落ちてきて、それぞれ一回接触で破壊（500点）、全部破壊で300万点。サタンの両目（1回の通過で100点／両目そろったら1万点）・両手（動きはランダムで、接触したら800点／つかんだ場合は4000点）が全部開いた状態で口の中に入ると30万点。ここはボーナスステージ入口になる場合もある。

▶魔界は一見すると地味だけれど、様々な仕掛けが隠されているのだ。ここで玉を落とせばミスだけれど、一番得点を稼ぎやすいエリアでもあるのだ。



◀セーブを利用しないで遊ぶなら、結城ちゃんが一番お勧め。セーブを利用するなら、破壊力がボーナスUPを生みやすいソード・シールドがいいと思うぞ。

はじめて★殺人事件
そこには弘子以外の関係者、5人の遺骸が無造作に転がっていた。みな、一様に背中にナイフが突き立てられている。背中一面に血が溢れている所を見ると、グサグサと何度もナイフが突き立てられたようだ。あまりに陰惨な情景に壁際に立っていた巡査の中にも真っ青な顔をしている者がいる。（：29Pへ）

©NEOREX 1994

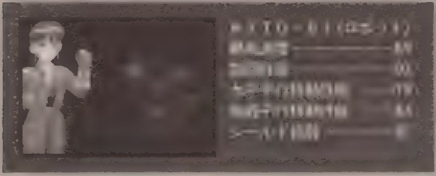
コズミックレース

●1月20日●コズミックレース～for the locked planet～●ネオレックス●¥6,800 ●RCE
★総合評価：150：操作系が複雑で、スピード感もイマイチ。慣れればいいらしいが…。

ゲームを楽しむための基本テクを紹介

キャラの特性をつかもう

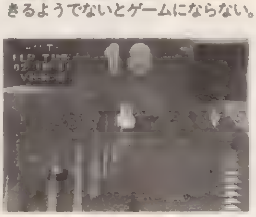
ここでは、各キャラの性能を比較してみよう。以下の数値は、それぞれの項目で最高レベルを100とした時の比較値なので、キャラ選択をする時の参考にしてね。一般的には、最高スピードでトップを誇るBORGが最強キャラと言われているぞ。ただ、使い方しだいでは……どうにかならないんだよなあ。



◉まずはこれだけマスターしよう

このレースゲームの操作感覚は独特なので、普通の人は戸惑ってしまうに違いない。レース中は繊細な動きを追求するよりは、機敏に動くほうが適している場面が多いので、移動内容の似ている〝上と△〟〝下と×〟〝右と○〟〝左と□〟は常に同時に押するように心掛けてプレイしよう。間違えても〝上と×〟など、逆の性格を持つボタンを同時に押すような間違いはしないように注意。ある程度操作に慣れてきたら、次は無駄なコースアウトをしない走行を目指そう（コースが設定されていないモードは除く）。特に、山の上を走っていて、いきなり降下する必要がある場所ではコースを見失いがちなので注意しよう。

▲崖などの地形でも慌てずに対処できるようでないとゲームにならない。

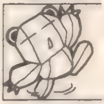


▲急降下する地点では、コースを見失わないように注意しよう。

◉これがタイムを縮めるコツ

〝COSMIC　RACE〟モードなどのように、コースが設定されている場合には、なんとなくコースアウトを極力減らしたほうがベストタイムにつながると思いがちだ。でも、コースアウトをした時間が直接タイムを下げるシステムは特に用意されていない。つまり、極端に長い時間コースアウトしているとゴールにたどり着けないけれど、ゲームオーバーにならない限りはコースアウトは自由にしていいということだ。そこで、コースアウトを利用したショートカットでタイム短縮を狙う、なんて芸当も考えられるぞ。また、このゲーム独特のシステムに〝風〟という概念があって、上空に近づくほど走行スピードが落ちるようになっている。だから、可能な限り地表スレスレを走るほうが有利なので、覚えておこう。

▶コースのショートカットは、より速いタイムを出すための基本テクニック。



はじめて★殺人事件 森は……まるで富士の樹海のごとく、入り組んでいた。「こんな所で殺人が行われたりしたら、いつまでたっても死体は発見されないな」しばらく進むと、前方に小屋が見えてきた。この庭を手入れするための管理小屋らしかったが、今は何のために使われているかわからない。私は慎重に近づいていった。（：22Pへ）

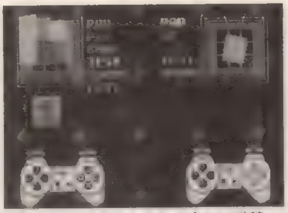
ジオキューブ

●12月22日●ジオキューブ
●テクノスジャパン●¥5,800●PZG
★総合評価：240：いうなれば3Dになった「テト○ス」。対戦プレイはそれなりに熱くなるが、3Dの感覚に慣れるまでがタイヘン。

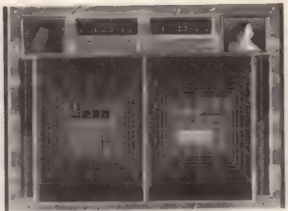
(C)1994 TECHNOS JAPAN CORP.

1段ずつていねいに積んでいきましょ!

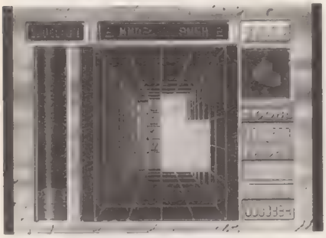
このゲームは平面ではなく、立方体を組み合わせたブロックを積んでいく、3次元の落ちものパズル。しかし、だからといってあまり立体的に積んでいると、段差にうまくブロックをはめるのが難しくなり、わけがわからなくなってしまうことになるぞ。ブロックはなるべく平面的に使って、複雑な段差は作らないようにするのがうまいやり方だ。とにかく1段ずつ、平らに埋めていくようにしよう。



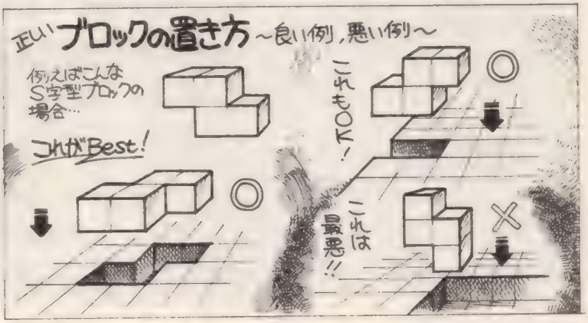
▲穴の上にフタをしてしまうのは厳禁。ブロックの模様を数字の書いてあるタイプにすると、段差を確認しやすいぞ。



▲1Pモードの高レベルでは、とんでもない形のブロックも出てくるが、基本は同じ。低いところから埋めていこう。

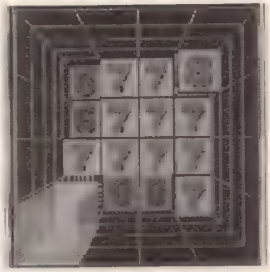


▲ブロックの回転方向は指で覚えておかないとダメ。オプション画面で操作を確認できるから、納得がいくまで練習しておこう。

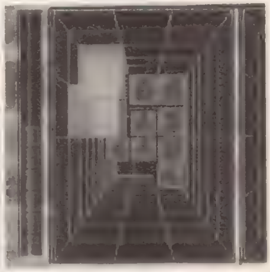


これが対戦プレイの必勝戦略だ!

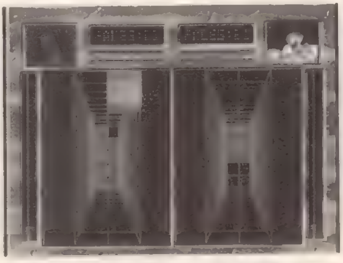
対戦プレイでの勝利条件は、自分の段を消すことで相手の段を底上げし、相手のPITが最上段まで積み上がるか、相手より早く規定の段数を消すこと。このゲームでは、自分が消したのと同じ段数を相手に送ることができるから、とにかく効率よくガンガン消していったほうが有利になる。ここで問題になるのが、底上げされる段の“形”だ。これは、自分のPITの最下段の地形と同じ形で下からせり上がってくるようになっている。そこで、スタートしたらまずはこの1段目を1マスだけ空けるように埋めてしまうのだ。こうしておけば、送られてきた段も1マス分の縦穴が空いていることになるから、ここにフタさえしなければ棒型のブロックひとつでまとめて数段を消すことができるぞ。もちろん送られてくるのを待つだけじゃなく、自分でもその縦穴だけを残すように積んでいこう。
また、縦穴の入り口を2マス分あけておけば、棒型ブロックを待つだけじゃなく、S字型やL字型のブロックが来たときにも消すことができる。特にCOM戦の後半では、こうして待ちを広げておかないとツライぞ。



◀縦穴をあけて積んでいく場合、あけておく場所は角にしておいたほうが、あとのブロックを積みやすい。



◀1段目がすき間だらけのときに、相手からブロックを送られると、とてもキビシイ。無駄なすき間はつねに埋めておくようにしよう。



◀全消しをすると、なんと通常の2倍の段数を送れる。2×9タイプのPITでは全消しがやりやすいので、積極的に狙っていこう。

はじめて★殺人事件
「い、いかん！ もう7時だ」予告殺人対策のために集合場所になっていた広間に、あわてて駆けつけた我々を待っていたのは……弘子以外の諏訪家財産相続者、5人の遺骸だった。みな、一様に背中にナイフが突き立てられ、一面に血が溢れている。グサグサと何度もナイフが突き立てられた痕が見える。（：57Pへ）

©1995 PANTHER SOFTWARE CO.,LTD

スペースグリフォンVF-9

●1月27日●スペースグリフォンVF－9
●パンサーソフトウェア●¥4,800●RPG
★総合評価：295：RPGとしての出来は、ほかのRPG作品と比べて、本作が最も高いと評判。ちなみに最終ボスはメチャ強。

弾切れで泣かないための6カ条

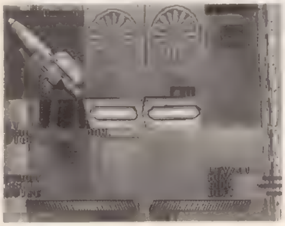
聞くところによると、アイテムが決まった量しか出現しないために、途中で弾薬が尽きてハマってしまっている人もいるらしい。そんなキミもこの記事を読んで、今度こそ、この謎に満ちたストーリーを最後まで堪能するのだ!!

◉武器によってモードをチェンジ

武器やリペアユニットを節約するためには、戦闘を効率よく終わらせなければいけない。主人公の愛機グリフォンは3タイプに変形できるが、形態によって武器と装甲のバランスが変わる。ビーム砲やリニアキャノンを使うときは、エネルギー兵器の威力が上がるコンバットモード。エネルギー供給を必要としないバルカンやガンランチャーを使うときは、防御力の高いアサルトモードで戦うようにしよう。

◉バルカン系から使っていこう

ビーム系を使うためのエネルギーパックは大量にストックすることができるが、持ち歩ける武器の数には制限がある。ビーム兵器のほうが全体に威力があるし、バルカンを温存しておいても、敵が強くなると通用しなくなってしまう。バルカン系の武器は、入手したあたりに出現する敵を相手に、ビームよりも優先して使うのが正解だ。



▶もちろん、残弾数の少ないものから、ひとつずつキッチリ使いきっていくこと。

◉まめにセーブするべし

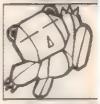
威力は高いが、弾数の少ないガンランチャーやロケットランチャーは、強敵と戦うときにはありがたい貴重な戦力。まだ弾が残っているのにこれらのアイテムを破壊されてしまったときのショックは相当なものだ。また、思わぬ大ダメージを受けることもあるので、つねにセーブすることを心がけよう。

◉敵の弱点を狙え!

敵との遭遇時には画面左上に敵のデータが表示される。これは単なる雰囲気づくりや演出だと思っていた人はいないか？　この中でもシルエットを表示している部分は、その敵の装甲をスキャンした結果を表す重要な情報なのだ。このデータ中の赤い部分が、装甲が薄くダメージの大きい箇所なので、その部分を狙って攻撃すれば、早く倒すことができるぞ。

◉武器はムダなく拾っていこう

グリフォンに積める武器は6つまで。7つめの武器を見つけたときは、どれをその場に置いていくかの選択を迫られることになる。この場合、最も威力のあるものだけ持っていけばいいぞ。また、置いていった武器はその場にずっと残っているので、装備欄に空きができたら必ず拾いに戻ろう。ただし、イベントで他の階にいくと戻れないこともあるので、移動する前に確認するのも忘れずに。



◉狙いにくい敵にはミサイルだ!

敵の中でも空中浮遊型の小型メカなどは、小さくて狙いにくい。しかも、このゲームでは上下方向の照準移動は素早い微調整がやりにくいので、斜めにフラフラと飛び回ったりされた日には貴重な弾薬をムダ撃ちさせられることになる。こんなときは、思い切ってロケットランチャーの誘導ミサイルを使ってしまったほうがいいぞ。

▶ミサイルは威力が高いので、それほど弾数を消費せずに倒してしまえるはず。

最終ボスの倒し方!!

詳しいことは言えないけれど、こいつが倒せずに、これまたゲームを投げてしまっている人が多いと聞く、最終ボスの○○○○○○について。こいつと戦っていると、ある程度までダメージを与えたところでイベントが起きて、ボスはシールドで守りを固めてしまう。ここで「コクピットを狙え！」と指示されるんだけど、このコクピットの露出している部分があまりにも小さくて狙いにくいのだ。多くの人が、ここで一生懸命狙いをつけようとしている間に、ボスの猛攻撃をうけてボコボコにされてしまうというわけだ。ところが、実はここで真面目にコクピットを狙わなくても、このボスを倒せることが判明!!　コクピット以外の部分でも、シールドで守られていない足や頭部なら、ちゃんとダメージを与えられるのだ。エンディングの出来もイイので、あきらめちゃっていた人も、ぜひ再度チャレンジしてみよう！

はじめて★殺人事件
「弘子の母親‥‥秋山麻慈子は生まれたばかりの弘子を破居男に奪われたショックで亡くなったらしいの。そして破居男は弘子を孤児院に預けた。まあ、その後で堅麻呂が弘子を引き取ることになった時点で、破居男の企みはオジャンだったけど」殺人予告まで後30分。屋敷広間には破居男以下、関係者一同が勢ぞろいしていた。（：47Pへ）

喜国雅彦印笑う婦警さんパチスロハンター

●12月9日●喜国雅彦印笑う婦警さんパチスロハンター●フォーラム●¥6,800●ETC★総合評価：205

全ストーリーを見るために…

このゲームはパチスロ部分が本格的だけれども、コミック調のビジュアルシーンも味がある。この点を見落としている人も多いようなので、チェックしよう。

©HUMAN 1994 © MEDIA ENTERTAINMENT 1994

◉ストーリーは一つじゃない

ゲームの後に続くコミックシーンは、複数のストーリー展開が用意されているのは知っていたかな？ゲームモード中のパチスロのところで、仮にノルマをこなさなくてもコミックシーンは見れるけれど、ノルマをちゃんとクリアしたら、違った展開になるのだ。当然ながらノルマをこなした方が、主人公の金田まちこちゃんにとってハッピーな展開になっていくので、せっかくならキチンとプレイしよう。全ノルマを達成するのは楽ではないけれど、それを成し遂げてこそ、真のパチスロハンターと呼べるのではないだろうか。さぁ、気合い入れて、コミックシーン完全制覇を目指そうではないか！

▲ノルマをクリアしないまま先に進むと、パッとしない展開に。

▲ノマルをクリアしていると、違うストーリーが待っている。

◉ノルマをクリアするには

パチスロ部分は結構本格的に作られているので、実際のパチスロに近い感覚で楽しむことができる。コツとしては、スロットを回してから、一定の感覚でリズミカルにボタンを押すこと。くり返しプレイしていると、一定のリズムで一定の絵柄が出せるシステムに気づくハズだ。さらにくり返し修行すれば、出したい絵柄を（完璧には出せなくても）そこそこの確率で出せるようになるだろう。絵柄の操作がある程度でもできるようになったなら、あとは運を天に任せてくり返しトライするのみだね。使用する台は〝ダイナマイトレディ〟などが、比較的コインを出しやすいのでお勧めだぞ。

▶ラッキー7を3つ並べたぞ。これがノルマ達成への近道なのだ。

実況パワフルプロ野球'95

●12月22日●実況パワフルプロ野球●コナミ●¥5,800●SPG★総合評価：305

初心者専用のプレイ講座！

「なんでこんなに打てないんだぁ〜」と、吠えたくなるほど投高打低なPS版。そこで、バッティング編をメインにコツを伝授しちゃうよん。

©1994 KONAMI All Right Reserved

◉バッティング編

ミートカーソルの移動スピードが遅く、強振時のジャストミート判定がやや小さい。これがPS版の特徴だ。投球したボールを見ながらカーソルを動かしてバットを振ったのではなかなか打てないぞ。バッティングの基本は、キャッチャーミットの動きに合わせながらミートカーソルを動かし（感覚が大事）、ピッチャーがボールを投げると同時にボールのカーソルへ視点を移す。あとは、空いてピッチャーの球種と投球パターンを考慮しながらミートカーソルを微調整して打つ！　これが、最低限の打撃術かな。

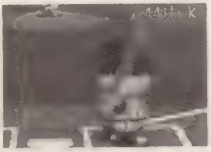
▼長距離打者は、2ストライクに追い込まれるまでブンブン強振して良し。

▲速球だ！　と判断したら、やや早いタイミングでスイング。迷って振ってはダメ。

◉守備編

対COM戦でのピッチングは、ボールゾーンからストライクに入ってくるスライダーかカーブでカウントをとり、落ちる球で三振または打ちとるパターンが基本（高さは、やや低めがミソ）。ストレートが速いピッチャーであれば、高めギリギリのボールでも効き目あり。ただし、ミートカーソルの近くへ投げたり、同じ球種を3〜4球以上連投しちゃダメ。守備は、試合を積み重ねて慣れるしかない。

◀やや低めのスライダーやカーブでカウントを稼ぐ。



▲このようにミートカーソルがコーナーに寄っている場合は…。

▼カーソルから離れているゾーンへ速球を投げれば当たらない。

はじめて★殺人事件　ドアや窓が開いた気配はなかったという。広間内は警官がガッチリ警護を固めていた。時間はたったの1分。この悪条件の中で転がった5人の死体……。殺害予告された弘子は、生き残った。この事実は何を表すのか？　そして事件の事実は！　はたして犯人は誰なのか？　謎が謎を呼び、血の嵐が吹き荒れる！（：82Pへ）

© 1994 Activision,Inc Shanghai:The Great Wall TM is trademark, of Activision, Inc ACTIVISION
© Sony Computer Entertainment Inc.Produced BY Sony Computer Entertainment Inc.

上海　万里の長城

●3月34日●上海万里の長城●SCE●¥4,800●PZG
★総合評価：295

手詰まりを避けるコツ

思考型パズルの傑作『上海』がPSにも登場となった。このパズルを初めてプレイする初心者のために、プレイする時のコツをコッソリと教えちゃうぞ。

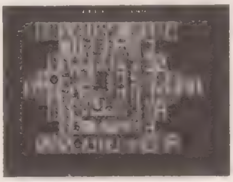
コツ1◉縦に長くすると楽

全モードを通して、『上海』では牌全体が縦に細長くなるように取っていくのが基本中の基本。これは両横にほかの牌が接している牌は取れないというルールを逆手にとった作戦なのだ。

▲牌の並び全体が、できるだけ縦に長くなるように取っていこう。この方が手詰まりになる率は低い。

コツ2◉上の牌は先に取れ

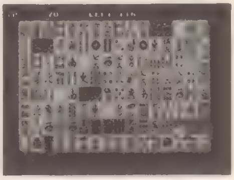
ほかの牌が上に乗っている牌も取ることができないので、当然ながら上段に配置してある牌を優先して取った方が利口だ。状況にもよるけれど、序盤はこだわって上の牌をとるくらいでも構わないぞ。



▲上にある牌が取れるなら、それを優先するといいぞ。こうして取れる範囲を増やしていくのだ。

コツ3◉オリジナルルールの活用

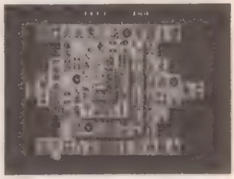
PS版は2つの新ルールが採用されている。グレートウォールでは、極端に下に牌を集めるようでなければ手詰まりにはならないだろう。北京（ペイジン）では、オリジナルルールを優先して考えるといいぞ。



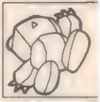
▲北京（ペイジン）ではスライドさせるルールを案外見落としがち。新ルールの方がいい展開を望める。

コツ4◉近接した牌に注意

取れる牌同時が近接している場合、実はそれに手を出したら手詰まりになりやすい、なんて場合が多い。あまり露骨に取りやすく配置されている場合はトラップだと疑うくらいで丁度いいだろう。



▲取れる牌同士が近くに配置されている場合は要注意。ヒッカケは手をつけやすい場所に隠れている。



©TIME WARNER INTERRACTIVE

TAMA

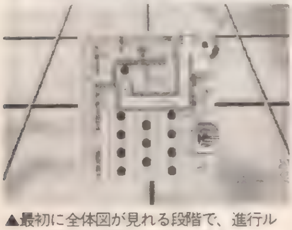
●12月3日●TAMA●タイムワーナーインタラクティブ●¥5,800●PZG★総合評価：190

「たま」をうまく運べない人へ

オリジナリティあふれる「TAMA」は操作に慣れないと難しいので、馴染みにくく感じる人も多い。そんな場合は以下を読んで、プレイの参考にしよう。

◉ルートは最初に考えておく

ゲーム中にルートを検討するとなると、余計なボタン操作が必要になるので、プレイしにくくなる上にタイムロスにもつながってしまう。そこで、前もってゲームがスタートする時にルートを考えておこう。プレイ中は余計なことを考えたりせず、操作だけに集中するのが一番だ。これは効率よく攻略を進める基本中の基本だぞ。



▲最初に全体図が見れる段階で、進行ルートを頭の中に描きこんでおこう。

◉使うボタンは少ないと楽

ゲーム中は操作に集中するために、もう一つ重要な点がある。それは〝使うボタンを少なくする〟ことだ。案外気付かないのだけれど、色々なボタンを使いこなそうとすると、結果的にプレイが乱雑になってしまって、いい結果に結びつきにくいのだ。そこで、拡縮や傾斜は最初に適度な状態にして、その後のプレイ中は手を着けないでおこう。あとは〝たま〟の移動を回転操作のみで行う、これがお勧めの操作スタイルだ。

◀傾斜や拡大は一定にして、回転操作のみで運ぶと楽なのだ。

◉ハイスコアを狙うには？

慣れてきたら、やっぱりハイ・スコア狙いを意識したプレイが楽しくなってくる。安全過ぎると点数に結びつかないし、冒険しすぎると自滅するので、自分の決断力と腕前がそのままスコアに表れ、かなりアツくなれるのだ。速攻クリアを意識するのも当然だけれども、ボーナスステージの踏破も忘れないようにするといいぞ。

▲ボーナスステージはハイスコアを目指すなら、避けて通れないポイントなのだ。

はじめて★殺人事件　ドアや窓が開いた気配はなかった。ましてや、広間内は警官がガッチリ警護を固めていた。時間はたったの1分。この悪条件の中で転がった5人の死体……。結局、弘子殺害の予告は、達成されなかった。この事実は何を表すのか？　そして事件の真実は！　犯人は誰なのか？　謎が謎を呼び、血の嵐が吹き荒れる！ （：82Pへ）

ツインゴッデス

●12月22日●ツインゴッデス●ポリグラム●¥7,800
●対戦ACT★総合評価：240

隠しワザを伝授するぞ!

この対戦格闘にも隠されたワザがたくさん用意されている。便利なものばかりなので、早速試してみよう（コマンドは使用キャラが左側の場合のもの）。

©POLYGRAM 1994

ニーナ

●ライトニングボルト／下タメ→上＋□：レベル２の魔法で、強力な稲妻を自分の少し手前に放つ。対空兵器としても使えるから、工夫してみよう。

◀間合いが遠すぎても近すぎても当たらないぞ。

シリン

●エルダーボウ／下→右下→右→下→右下→右＋□：レベル２の魔法で、戦いの女神を召還して、前方に解き放つワザ。間合いが遠くても届くのだ。

◀うまく当てると、大ダメージを与えられるのだ。

ジェルフ・ジーニー

●ウィーゼル・ストーム／下→右下→右→下→右下→右＋□：広範囲に無数の竜巻を発生させて敵を攻撃する。下段にも届くので、相手は防御しにくいぞ。

プリンス・ゴールドラッシュ

●たてごとアタック／○＋×（ジャンプ中は無効）：たてごとで殴る●ブラックホール／左タメ→右下→左下→右＋□：強力なブラックホールを発生させる。

ノーム・ゴーム

●スタチュークラッシュ／下タメ→上＋□：相手の頭上めがけて石像を落下させる●スライディング／右下＋○：すべりこんで、下段に蹴りを入れる。

レッドソーン・ジャイアント

●サラマンダー・カム・ヒアー／左タメ→右下→左下→右＋□：サラマンダーを召還●変身必殺技（体力が25%以下の時のみ有効）／下タメ→上＋○＋×

カーミラ

●コール・トゥ・フィアー／下→右下→右→下→左下→左＋□：魔神を召還して、前方に解き放つ。●ブラックタロン／（ジャンプ中に）下＋○＋×

PSソフトはっ！　王者の風よ!

ソフト傾向と対策

見よ! PSは熱く燃えている!

▶PSソフトのジャンル傾向

下の表を見ればわかるように、PSはSLGのラインナップが非常に多いハードである。高度な３Ｄ表現能力を生かしたポリゴン利用のシミュレーターが多いせいもあるが……。他にPZG、TBLなどの初期ハードにありがちな安易なゲーム（制作が比較的楽）が目立つのは、しょうがないのかもしれない。

未来的にはRPGのタイトルが増えていくのは間違いないだろうが、いまだハッキリしていないのが現状。

ジャンル	数	S・RPG	3
A・PZG	2	SLG	24
ACT	12	SPG	12
AVG	14	STG	17
ETC	26	STG・AVG	1
PZG	8	TBL	20
RCG	8	対戦格闘	10
RPG	14	未定	13

◀A・PZGとPZGは一緒じゃないのか？　なんて疑問はとりあえず考えない。

アーク ザ ラッド
基本はSLGなRPG。戦闘中、しゃべりまくりなところが○。CGバリバリな美麗なグラフィックもOK。年末に後編も発売される。

ビヨンド・ザ・ビヨンド
期待の大作RPG。略して『ビヨビヨ』。『シャイニングフォース』スタッフが贈る正統派。次世代ならではの味が欲しいところ。

闘神伝２（？）リッジ２（？）
『リッジ』の続編は、東京おもちゃショーで発表されている。『闘神伝』の続編もかならず発売されるだろうと言われているけど……。

はじめて★殺人事件　予告殺人対策のために集合場所になっていた広間に、あわてて駆けつけた我々を待っていたのは……弘子以外の諏訪家財産相続者、５人の遺骸だった。みな、一様に背中にナイフが突き立てられ、一面に血が溢れている。グサグサと何度もナイフが突き立てられた痕が見える。（：35Pへ）

©1994 Technosoft Co., Ltd

熱血親子

●12月3日●熱血親子●テクノソフト●¥6,950●ACT
★総合評価：170

全5人のボスの倒し方！

ブッ飛んだ設定のもとに、これまた個性的なボスたちが待ち受ける『熱血親子』。この強敵5人にいかにして戦えばいいのか、アドバイスしちゃうぞ。

ワールド1▷BOSS

ボスの上か下に移動して、必殺技を使うのが定石パターンだけれども、銃などの攻撃アイテムを持ってこれれば、戦闘はかなり楽になる。彼女の攻撃リーチはそれほど長くないので、横に並ばないようにだけ注意していれば、楽に勝てるだろう。

ワールド2▷BOSS

2面ボスよりも攻撃リーチが長いので、相手に近づかれてしまう前に攻撃するようにしよう。特にヤツの投げ技はかなりのダメージを食らうので要注意だ。横に並ばれないように注意しながら、必殺技をつかって、先手を取るようにしていれば勝てる。

ワールド3▷BOSS

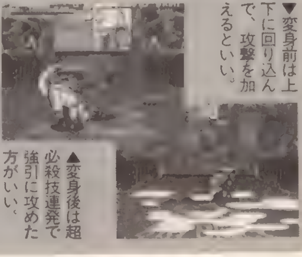
ダッシュ状態（この状態は方向キー入力し続けでキープできるのだ）で逃げまくるのが基本。ボスがタメ撃ちをしてきたら、一気に接近しよう。この時にボス本体に接触することはないので、ボスと重なって必殺技を叩き込んであげよう。

ワールド4▷BOSS

変化自在な攻撃をしてくるので、こちらから追いかけて攻撃を狙っても全くの無駄だ。画面中央（上よりの方がベター）で必殺技を連続して出しているのが一番だ。ボスはリーチは短いので、勝手に攻撃を食らって、勝手に死んでくれるからね。

ワールド5▷BOSS

このボスとは絶対に横には並ばないように。変身前は上下に回り込んで必殺技を叩き込むパターンで攻めよう。ある程度攻撃するとボスは変身する。変身後は超必殺技を連発して、カワザで攻めるのがお勧めだ。マトモに戦うのはお勧めできない。



▼変身前は上下に回り込んで、攻撃を加えるといい。

▲変身後は超必殺技連発で強引に攻めた方がいい。

©1995 WARP/1995 ASMICK

宇宙生物　フロポン君P!

●3月31日●フロポン君P!●アスミック●¥5,800
●A・PZG★総合評価：200

隠されたボスの正体にせまる

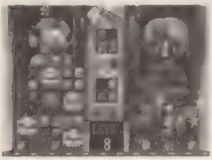
対COM式の落ちものパズルには珍しく、コンティニューに制限があるので先を見れない人も多い。そこで特別に8、9匹目のボスの正体を明かしちゃおう。

◉有効なアイテムの使い方

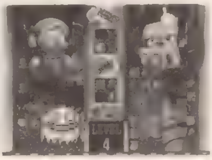
先のボスを自力で見たい人は、フロポンを使った直後に、ニコペンでプレッシャーをかける戦法をマスターしよう。ただし、この攻撃も後になるほど通用しなくなるので、〝うまい人〟モードでは複数作ったフロポンを一気に送る一撃必殺の作戦をお勧めするぞ。また、こんな手もある。ブロックを正方形に集めるとキャラができるけれど、同じ要領でキャラ(種類は問わないぞ)を正方形に集めてみよう。すると、超ビッグフロポンが登場して、これを相手に送り込めば勝利は間違いなしだ。でも、残念ながら、作るのが相当に難しいので実戦向きではない。

◉最後に待ち受ける敵の正体は?

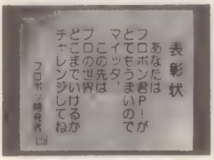
〝ふつうの人〟モードでは8匹目に登場する脳のオバケのようなキャラ〝Dr.脳〟を倒したら、それでおしまい。〝うまい人モード〟になると〝Dr.脳〟を倒した後に、栄誉ある表彰状をもらえちゃうのだ（これがエンディングの代わりらしい)。そして、いよいよこの後に、最後の敵〝田中〟というキャラが登場する。このモアイがモデルのキャラはゲーム中に「ポリゴン」とか「アイ・アム・タナカ」とか叫んでいるミョーな女子なのだけれど、その強さはハンパではないぞ。見事〝田中〟に勝利を収めても、後は延々と〝田中〟との対戦が続くだけだ。



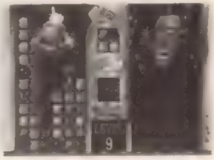
▲難しいモードでは、フロポンを大量に作っておいて、一気に送り込む作戦が必須テクだ。



▲超ビッグフロポン完成！　見事、これを使うと、超ビッグメダパンが相手フィールドに！



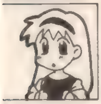
▲8匹目のボス〝Dr.脳〟を倒すと賞状を貰えてしまうのだ。この後、真の最強キャラが…。



▲よし、〝田中〟に勝ったゾ。彼の強さはハンパではなく、フロポン連発以外に勝つ手はない。

熱血親子　宇宙生物　フロポン君P!

はじめて★殺人事件　私の助手、お姉さんの調べ上げた情報によって、この事件の裏がかなりハッキリしてきていた。弘子の父親は堅麻呂自身らしいということ。その相続争いで特に、堅麻呂の長男、破居男、長女、座婦子、そして次女の触冷真子が弘子を疎ましく思っていたらしいこと。そして……弘子の兄が生きているらしいということ。（：71Pへ）



宝魔ハンターライム

●12月22日●宝魔ハンターライム●アスミック●¥5,800
●ETC★総合評価：185

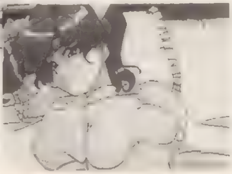
『ライム』未体験のキミのために…

カワいいキャラと、ぐんぐん動くアニメーションが魅力のこのゲーム。まだ未体験の人のため、気になるポイントをチェック！

質問◉気になるH度はどうなの？

ギャルゲーのファンでも「ライム」をまだ買ってない人がいるようだ。SCEはHに厳しいとのウワサもあり、その点で自分の期待にそうかどうかが不安ならしいんだけれど…(笑)。さて、実際には露骨にHなシーンはない、というのが結論だろう。でも、スピーディなアニメを見せてくれる変身シーンでは、ライムの肌を拝めちゃうぞ。また、ゲーム中には直接Hではないのだけれど、ソレっぽいことを連想させるシーンがいくつか盛り込まれているのだ。さぁ、キミの期待にライムは応えてくれていたかな？ (笑)

▲高速でアニメする変身シーンの中には、ちょっとキワどいカットも。



▶ソレっぽく男心をくすぐるシーン？

質問◉セーブ時の注意とは？

普通のゲームでは稼働させた時に〝そのゲームのファイルがあるか→（ない場合は）データ確保の余裕があるか→（ない場合は）警告メッセージなど表示〟という確認手順を踏むのだけれど、「ライム」の場合は「データ確保の余裕があるか→（できない場合）ゲーム稼働をストップ」というチェック法になっているらしい。つまり、「ライム」のデータがすでに確保されていても、カードいっぱいにセーブデータが入っていると、ゲームを遊べないのだ。そんな時はセーブデータを整理してからプレイしなおせばOKだぞ。

▲ライムのデータが入っていても、メモリーカードがいっぱいだと…。

◀なぜか、ゲームがプレイできなくなってしまうのだ。

© 1994 SILENCE/1994 XING/1994 ASMIK

ミスランド

●4月28日●MISSLAND●アルトロン●¥5,800
●ETC★総合評価：175

まちがいはココに隠されている

間違い部分がどうも見つからない…という人のために、「ミスランド」における〝間違い〟がどんな状態で隠されているのか、徹底解説しちゃうぞ。

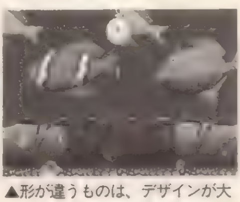
◉色違いを探せ

まず最初に、形や大きさは同じだけれど、色が違う…というところを集中して探そう。緑と赤などの違いなら区別つけやすいけこれど、青と水色などの僅かな違いは見落としがちだから注意しよう。

▲色違いは一番多いパターン。互いが似たような色の場合は、特に見落としやすいので注意しよう。

◉形の違いを探せ

次に形が違う場合に目を向けてみよう。デザインが全く違う場合は分かりやすいけれど、丸型が8角形になっている…などの図形的な違いは、案外気づかない場合が多いぞ。目を皿のようにするのだ。



▲形が違うものは、デザインが大きく違う場合がほとんどなので、とても分かりやすいのだ。

◉大きさの違いを探せ

これは実例は多くないから助かるけれど、相当に厄介なパターン。形や色が同じなので、見比べても「同じだ」って思い込んでしまいやすいんだよね。ちゃんと気をつけていれば見抜けるハズだぞ。

▲結構見落としやすいタイプ。形そのものは同じなので、よく注意していないと分からないかも。

◉最後はココを探せ

すでに紹介した3つの視点で探しても駄目な時は、背景でゴチャゴチャしたところをクリックしてみよう。一見するとナゲヤリに思われるかも知れないけれど、結構的中率の高い、有効な作戦なのだ。

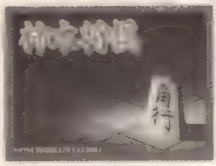
▲最後の手段はゴチャゴチャしたところにかけてみよう。一見無謀な策のようでも、実戦的なのだ。

© 1995 ALTRON CORPORATON

はじめて★殺人事件 追いかけて行くにつれて、森はどんどん深くなっていく。向こうはこの森に慣れているのか、その差は開く一方である。30分ほど走ったあたりで、いつの間にか目標が視界から見えなくなっていることに気づいた。(①追わずにあきらめて、引き返す：41Pへ) (②とりあえず奥へ向かう：8Pへ)

PS将棋ソフト 徹底 比較レポート

© YOSIKAZU KAKINOKI/ASCII Corp. © 1995 SETA



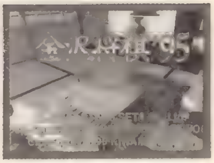
柿木将棋

●12月22日●柿木将棋●アスキー●¥7,800●TBL★総合評価：300

VS

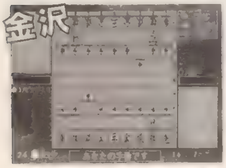
金沢将棋

●4月21日●金沢将棋'95●セタ●¥7,900●TBL★総合評価：295

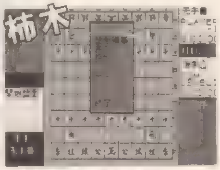


◉操作性が優れた『金沢』

「柿木将棋」はゲームを初める時に、盤面が出てから対局の設定をするのが少し面倒だ。それに比べて「金沢将棋」は対局中に駒が置けるかどうかを判別する機能も搭載されているなど、操作上の親切さが感じられる。このあたりは「金沢」の方が優れているといえよう。でも、ゲーム中の画面では、駒のグラフィックも見やすいし、経過タイムを随時表示してくれる点も嬉しい「柿木」の方が一歩リードしていると言っていいかも…。また、どちらのソフトも、一手打つごとに、駒を動きを「先手７六歩」とか読み上げてくれるけれど、この女性の音声も「柿木」の方が丁寧に作られている。「金沢」は、一言一言の間の取り方が悪いので、お姉さんが怒っちゃっているかのように聞こえてしまうのがもったいない。



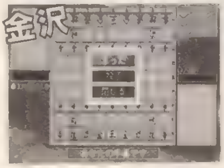
▲「金沢」の操作性には、親切な配慮が感じられる。



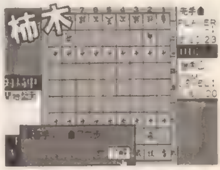
▲「柿木」は見た目や、セリフなどの部分で凝っているのだ。

◉初心者にやさしい『柿木』

「柿木」には「金沢」にない、コンピューターが最善手を教えてくれるモードがある。最善手といっても、それはＣＯＭの判断なので、プレイヤーの展開させようとした手筋と合わない場合などあって、必ずしも〝最善〟ではないかも知れない。でも、参考意見として聞いてから自分の手を考えるような利用なら問題ないし、初心者にとって便利な機能であることは確かだ。さて、「待った」の機能は「金沢」では入門モードのみ可能なのに対して、「柿木」はすべてのモードで可能になっている。この機能は一般的には使わない方が将棋上達につながるという定説があるけれど、あるに越したことはないよね。以上２つの点から、初心者の将棋入門用として購入を考えている人になら「柿木」がおススメになるだろう。



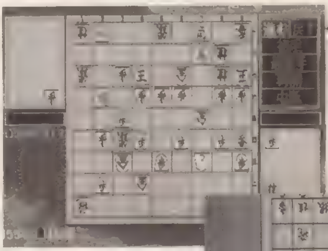
▲「金沢」ではレベルを下げないと「待った」を利用できない。



▲「柿木」は最善手を教えてくれるモードが嬉しいのだ。

両ソフト直接対決――より強いのはどっち？

将棋とは考えるべき要素が多岐に及ぶ、とても奥深いゲームなので、必ずしもコンピューターが得意とするタイプのゲームとは言えない。ＣＯＭは状況に応じて最善の打ち方を思考するのだけれど、人間ほどの判断材料を扱うのは不可能なので、こちらがトンチンカンな手を打つと、案外それに対応できない…なんてこともありうる。だから、一概に将棋ゲームでどちらが強いかの結論は出せないのだけれど、参考までに、両ソフトを一番難しいモード同士で対決させてみたぞ。「金沢」先手で開始した注目の一戦は、中盤から「金沢」が積極的に攻め、155手にして「金沢」の勝利で幕を閉じた。総時間は約17時間、負けたとはいえ「柿木」の費やした思考時間は「金沢」の１／５程度で、〝強さの「金沢」速さの「柿木」〟というのが結論かな？



金沢将棋

◀最後に勝利したのは、序盤から積極的に攻めていた「金沢」。思考時間がメチャ長いのがタマに傷だけれど、これで「強い金沢」の伝説のウラがとれた。

柿木将棋

▶序盤はもちろん、後半に入っても「柿木」の思考時間はとても短かった。強さでは劣るとはいえ、待つのが嫌いな人なら、断然こちらがお勧めになるだろう。

はじめて★殺人事件 「逃げるぞ」「うん！」ワケがわからない警部補も、異常な事態だけは察知したらしく、一緒についてくる。案の定、ヤツはカンタンに出現場所を移動できないようだ。「ポ、ポリタン……なんだね、アレは」「思念体ってヤツです。あんなに強力なのは始めてみましたが」しかし……。（：11Pへ）

PSパチンコソフト 徹底 比較レポート

© 1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.© 1995 Sony Computer Entertainment Inc.

V・ZONE

●3月31日●VICTRY・ZONE●SCE●¥5,800●ETC
★総合評価：245

VS

パチ夫くん

●4月14日●パチ夫くん●ココナッツジャパン●¥6,800●ETC
★総合評価：285

CHECK1◉操作性の違いは?

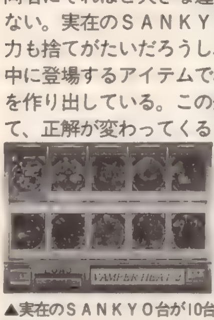
両ソフトともPS専用のパチンコ型コントローラに対応しているけれど、使用時のプレイ感覚に関してはまだ未確認だ。コントローラでの操作はどちらも良好で、甲乙をつけるほどの違いは特にない。ただ、「パチ夫くん」はボタン割当てを設定できるので、より親切といえるだろう。
あと、操作性とは直接関係ないけれど、玉の動きは「V－ZONE」の方がよりリアルに作られているので、見ていて気持ちいいぞ。

▲「V－ZONE」はキー割り当ては設定しなおせない。操作性そのものは良好なのでマル。

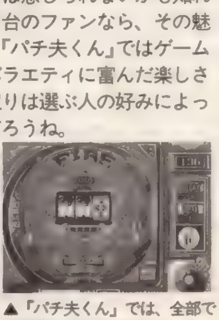
▲「パチ夫くん」では、キーの割り当てを自分の好きなように設定できるので、とても便利。

CHECK2◉台の種類は?

「V－ZONE」に登場する台はSANKYOが誇る実在のマシーンをはじめ、20台が揃っている。これらは、マニアな人にはこたえられないのではないだろうか。一方「パチ夫くん」は12種類の台が用意されているぞ。数で「V－ZONE」が上回ってるとはいえ、これだけ個性的な台を揃えてくれれば、両者にそれほど大きな違いは感じられないかも知れない。実在のSANKYO台のファンなら、その魅力も捨てがたいだろうし、「パチ夫くん」ではゲーム中に登場するアイテムでバラエティに富んだ楽しさを作り出している。この辺りは選ぶ人の好みによって、正解が変わってくるだろうね。



▲実在のSANKYO台が10台用意された「V－ZONE」。ファンには涙モノの充実ぶり。

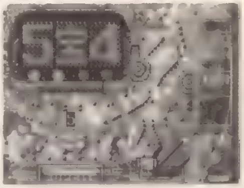


▲「パチ夫くん」では、全部で12種類の台が用意されている。君の好みはどれ?

CHECK3◉視点変更はどうなるの?

どちらのソフトも、クギの並びをチェックする時に、グィーンと視点を変更させられる。「パチ夫くん」では、拡大縮小のみで、比較的簡単なものにまとめられている。「V－ZONE」の場合は台を斜めから見たりグリングリンと動かしたりと視点が自由自在なのだ。簡単操作で分かりやすくまとめてある「パチ夫くん」、視点変更の自由度を増して、見た目を楽しくした「V－ZONE」、あなたならどちらを選ぶ?

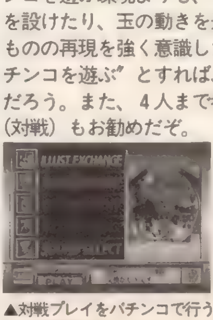
▲台がポリゴンで作られた「V－ZONE」では、斜めなどの変わった視点から観察することも可能。



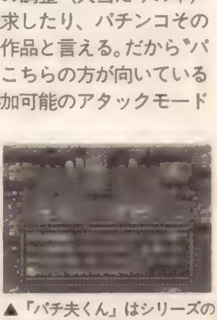
▲「パチ夫くん」では台に対する視点は拡大・縮小のみ。こちらの方が簡単で分かりやすいかも。

CHECK4◉どんなオマケがある?

「パチ夫くん」は他機種のシリーズでお馴染みになったRPG仕立てのゲームになっている。パチンコ自体の作りにこだわるより、RPGの進行手段にパチンコがある…というコンセプトに仕上げられているので、普通にゲームとして考えると、こちらの方が楽しみやすい。「V－ZONE」はゲーム中のパチンコを遊ぶ環境よりも、台の調整（大当たりの率）を設けたり、玉の動きを追求したり、パチンコそのものの再現を強く意識した作品と言える。だから〝パチンコを遊ぶ〟とすれば、こちらの方が向いているだろう。また、4人まで参加可能のアタックモード（対戦）もお勧めだぞ。



▲対戦プレイをパチンコで行うのも案外燃える。「V－ZONE」ならではの楽しさだね。



▲「パチ夫くん」はシリーズの伝統通り、RPG仕立てでゲームを進めていくのだ。

はじめて★殺人事件 「え?」耳の奥で小さい声がささやいている。「ボクはケプマノ。小さくて可愛いピッキーさ。ラッチュー、ビッター、ブマーン、ワッチィ！ みぃ～んな出てこぉおい！」「え?」なんだ? 誰だ? 誰が言っているんだ? 耳の中に何かいるのか?「ヂョビチュ、ジビッチュポポランパスター」（：23Pへ）

PS麻雀ソフト徹底比較レポート

6タイトルの違いを検証

MAZIN
●12月3日●MAZIN●サンソフト●¥5,800●TBL
★総合評価：260

麻雀悟空
●12月3日●麻雀悟空・天竺●シャノアール●¥5,800●TBL
★総合評価：270

スーチーパイ
●3月24日●スーチーパイLimited●ジャレコ●¥6,800●TBL
★総合評価：325

麻雀家族
●7月予定●井出洋介の麻雀家族●セタ●¥6,500●TBL
★総合評価：----

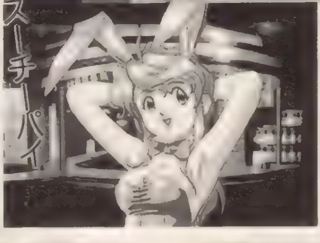
ザッツPON
●5月12日●That's Pon●翔泳社●¥5,800●TBL
★総合評価：180

ニチブツ麻雀
●5月19日●ニチブツ麻雀・女子校名人戦●日本物産●¥6,800●TBL
★総合評価：220

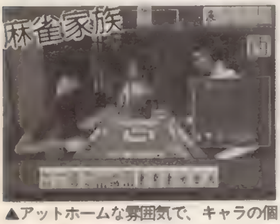
対局相手の魅力の出し方には、どんな違いが？

麻雀ゲームを選ぶ時の大きなポイントとして、対局キャラの魅力の出し方は見逃せない。直接ゲームに関係しないと分かっていても、やっぱり相手に感情移入ができた方がゲームは楽しいに決まっているよね。では、早速その点をチェックしていこう。まず、対局中のキャラクターのインパクトで「MAZIN」の右に出るソフトはないだろう。ポリゴンで作られたキャラが動くわ叫ぶわ、見ているだけで笑ってしまうほど、キャラの個性が強く出されている。対局中にどうということはないけれど「スーチーパイ」もカワイイ女のコがたくさん登場するということ、そしてビジュアルがとても綺麗ということで、見逃せない一本。女のコが対局相手として登場するソフトとして「ニチブツ麻雀」も無視できない。あと、「麻雀家族」も、「MAZIN」のようにゲーム中の対局キャラがポリゴンで作られているけれど、全体に地味で、あまり個性は強くない。「ザッツPON」「麻雀悟空」の2本はどちらも、キャラクターの持つ個性に関しては抑えめに作ってあると言えるだろう。上記を参考に、あとは君が自分の好みに合わせて選ぼう。

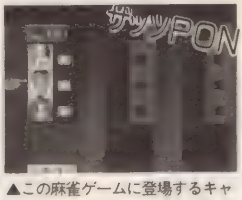
▶キャラを見て笑えると言えばコレ。史上最強のポリゴン無駄使いゲーかもね。あ、これは褒め言葉（笑）。



◀女のコの魅力で選ぶなら、迷わずこの一本。脱衣は水着どまりだけれど、オリジナルのグラフィックも収録。

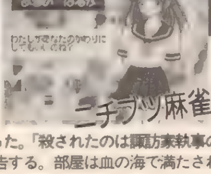


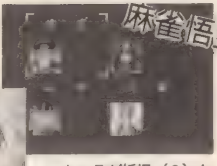
▲アットホームな雰囲気で、キャラの個性が強くない正統派。



▲この麻雀ゲームに登場するキャラは変なヤツ、もとい個性的なのだけれど、まとめ方は地味だ。

▼対局相手はカワイイ女子校生。女のコが出てくる麻雀を愛する人なら、ちょっと捨てがたい。





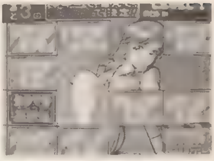
▲キャラが妖怪（？）という独特の路線ながら、個性そのものは、それほどインパクトがない。

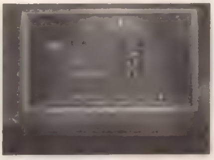
© 1995 Nihon Bussan Co.,Ltd © 1995 SETA Co.,Ltd © 1995 Yohsuke Ide © 1995 JALECO LTD. © 1994 chatnoir © 1994 SUNSOFT,1994 CHATNOIR © 1995 SHOEISHA CO.,LTD

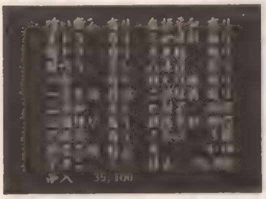
はじめて★殺人事件
「け、警部補！　死体です！」現場は、屋敷裏手の使用人寮の1室だった。「殺されたのは諏訪家執事の森山卓、岡山出身の56歳。手、足、首……文字通り5体バラバラです」警部補の部下が報告する。部屋は血の海で満たされていた。点在する人のパーツ……。（：46Pへ）

オプション機能やオマケ要素の充実度は?

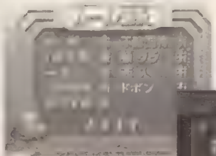
それでは、続いてオプションの充実やオマケ要素をみていこう。麻雀ゲームでは、フリー対局モードと、連続して対局していくシナリオモードの2つが基本だけど、PSの麻雀ゲームでは、それ以外のオマケ部分を作り込んでいる例は少ない。挙げるとすれば「麻雀家族」で、アットホームな雰囲気のゲームらしくクイズ式の麻雀入門ガイドを用意しているのと、「スーチーパイ」でゲーム中に神経衰弱のミニゲームが盛り込んであるくらいではないだろうか。オプションでの麻雀ルール設定モードでは、「麻雀悟空」が群を抜く親切ぶりを発揮していて、そのキメ細かい配慮ぶりには感心させられる。また、意外だったのが『ニチブツ麻雀』。ギャルばかりを意識したゲーム作りをしているように見えるけれど、かなりマジメに設定部分も作られている。あとのゲームは、設定モードでそれほど目立った作りはしていないようだ。あと「スーチーパイ」や「MAZIN」などはゲーム中のアイテム利用の色が濃くなっている。逆を言えば、アイテム使用にあまり重点の置かれていない麻雀が目立つということだ。これはPSの麻雀ソフトにおける傾向と呼べるかも知れない。

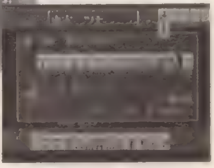

▲「スーチーパイ」の神経衰弱は、クリアとアイテム入手のための重要ポイントだ。

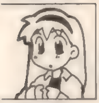

◀「ザッツPON」にもルール設定は設けられている。内容的にはまあまあだ。


▲「麻雀悟空」は、ルール設定で実にキメ細かく指定することができる。これなら麻雀マニアも満足だ。

▲「ニチブツ麻雀」では、ついついギャルに目が引かれがちだけれど、設定部分もキチンと作られている。

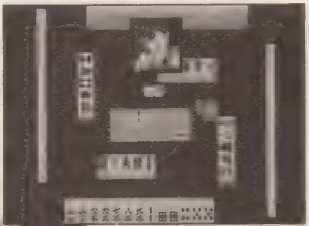

◀「MAZIN」は麻雀部分を含めて、設定なども大味。あまり凝ってはいないのだ。

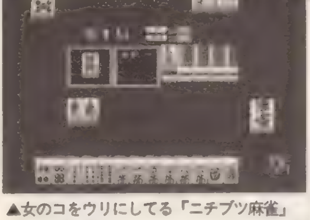

▶設定が普通すぎるのが特徴(?)の「麻雀家族」。麻雀自体にはオマケ的な要素はない。

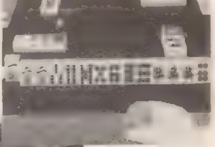


純粋に麻雀の対局そのものに目を向けると…

最後に麻雀そのもので選ぶなら、どのソフトがオイシイのか考えてみることにしよう。まず、一番のオススメは「麻雀悟空」。このソフトは麻雀部分の楽しさをトコトン追求しているので、対局そのものを楽しむなら一番適しているだろう。「ザッツPON」も比較的マジメに作られているので、設定など悪くないと思った人なら買ってもいいかも。「ニチブツ麻雀」はデモなどのスキップができないためゲームの展開がかったるいのがネック。また、麻雀そのものの展開もイマイチだったりする。「麻雀家族」「MAZIN」はゲームの画面表示システムに問題あって、ゲーム中に相手の鳴いた牌など見るためにはイチイチ視点切替え操作をしなくてはいけない。これはマジメにプレイしようとした時にかなり面倒だ(「MAZIN」はポリゴンキャラ表示ではないモードも一応用意されている)。また「MAZIN」や「スーチーパイ」は"COMに作られた"試合のゲームなので、そう割り切って遊ぶ方が楽しめるぞ。ちなみに、今回紹介した6本の中で2人打ちタイプは「スーチーパイ」だけだぞ。

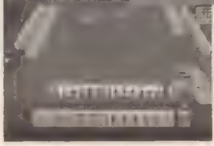

▲「麻雀悟空」は麻雀そのもののオモシロサを追求する人なら絶対満足できるデキ。


▲女のコをウリにしてる「ニチブツ麻雀」は、麻雀部分はちょっとね。女のコを愛する人(笑)にならお勧めしたいけれど。


▼「MAZIN」は麻雀として純粋に評価するなら、色々と問題もある?

◀とにかく、デキ過ぎたイカサマ試合(笑)の「スーチーパイ」。

◀「ザッツPON」はなぜかゲームに盛り上がりが欠けるかもね。


◀「麻雀家族」は麻雀部分はマジメだけれども、プレイ環境の充実がイマイチかも。

はじめて★殺人事件 ドアや窓が開いた気配はなかった。ましてや、広間内は警官がガッチリ警護を固めていた。時間はたったの1分。この悪条件の中で転がった4人の死体。結局、弘子殺害の予告は、達成されなかった。そういえば暗闇の中で私は背後からの殺気を感じた気がしたが……。犯人は誰なのか? 謎が謎を呼び、血の嵐が吹き荒れる!(:82Pへ)

ハード&周辺機器の豆知識

メモリーカードの正しい使い方

◉カードそのものについて

PSでゲームのデータをセーブ（記録）するにはメモリーカードが必携のアイテムだ。このメモリーカードは電池切れの心配は全くないし、書き込みも無限にできる（厳密には、使用回数に制限があるけれど、10万回以上…というレベルなので実質無限）。容量は128Kバイトという大容量なのだけれど、PSで利用される時にはデータ容量はブロック単位で表記されている。カード1枚で15ブロックを所持していて、一つのゲームのセーブデータが何ブロックかはゲームによって異なっているぞ（各ゲームのパッケージの裏に必ず記載されている）。

▶メモリーカードはPSユーザー必携のアイテム。使い方もキチンと覚えておこう。

◉正しい使用法

メモリーカードは普段はゲームマシンに差しっぱなしで問題ない。使い方にはいくつか特徴があって、PSに電源が入った状態でも、基本的に抜き差しを行っても構わないのだ。ただし、データのセーブやロードの最中は〝抜き差し〟〝電源OFF〟〝リセット〟などはデータ保護のために控えた方が無難だぞ。さて、君はPSの電源の正しい切り方を知っていたかな？　正しくは、

◀CDソフトをセットしないで電源を入れると、セーブデータを整理するモードに。

[1]　（電源を入れたまま）PSのフタを開ける
[2]　CDの回転が止まってから、CDを取り出す
[3]　電源スイッチを押して、電源をOFFにする
という手順なので、普段から習慣づけておこう。これで大切なデータが消えることもなくなるハズ。

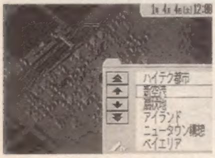
◉データ管理の方法

CDソフトをセットしないで、PSの電源を入れてみよう。すると、セーブデータを管理するモードと、音楽CDを扱うモードを選択できるメニュー画面になる。ここでセーブデータを管理するモードを選択すると、セーブデータのコピーや削除を簡単に行えるので、キミのメモリーカードのデータを整理しておこう（詳しい操作方法はPS本体取扱説明書8～11ページを見てね）。ちなみに、ここでデータのコピー作業などをすると書き込み時間がかなり長いように思う人がいるかも知れない。これはメモリーカードの特徴（？）なので、心配はいらない。

マウスやネジコンは、操作性をどこまで変えるのか？

◉カーソル移動が快適なマウス

マウスはもともとパソコンで普及したコントローラ類で、カーソルの移動を意識した作りになっている。そのために、カーソルでクリックする操作が多いゲームではかなり重宝されるのだ。入力法が独特なので、カーソルを高速移動させたい場合も、マウスならばコントローラを越える快適さを生み出せる。ボタンの数に制限があるので、『A.IV.』で操作する時にパッドコントローラのようにボタン一発で特定のコマンド…って芸当ができないのがタマにキズだけれど、シミュレーションを中心に対応ソフトもこれからドンドン増えそうなので、持っておいても損はないアイテムだぞ。



▲『A.IV.』など、基本的にカーソル移動はマウスが楽。

▲『スタブレα』のように、意外なところで使える場合も。

◉アナログ操作ができるネジコン

本当にネジコンの操作は有利なのか？　そんな質問もたくさん届いている。『モータートゥーン』で重要なインベタのコーナーリングは、少しねじった状態をキープするだけのネジコンなら格段に楽だ。また、減速せずにS字コーナーを走れるなどの圧倒的な利点があり、このゲームにおいてはパッドコントローラがネジコンに勝つのはまず不可能だろう。『リッジレーサー』でも、確かにネジコンの方が細かいところで利点はあるけれど、このゲームで大切なのはドリフトの利用。『リッジ』においては、ネジコンとパッドコントローラはほぼ互角であることを保証しよう。

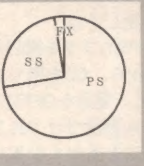
▶ネジコン対応ソフトは少ないけれど、きっと増えていく。

はじめて★殺人事件　「ならば、サーチっ！」右斜め上に何かがある？「お姉さん、アレを！」私の指さした場所には巧妙に隠された投影機が隠れていた！　「これで像を生み出して……力も増幅器かっ！」ガキン。壁に埋め込まれた機械が、怪しいうなりを上げている。「ふう。しかし……なんて力だ。いくら増幅器を使っているからって」（：70Pへ）

1 ゲーム雑誌会社 PS意識調査

ゲーム雑誌を作っている某M社の新世代機購入度、チェック！　とりあえず現段階ではPSが有利のようだけど、6月の値下げでイッキにSS人口が増えそう。まあ、基本的におもしろそうなソフトが3本以上出ないことにはカンタンに購入しないのが特徴？

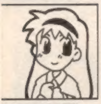
新世代機所有率



▶圧倒的にPSが多い。ソフトの数が勝利の数？

PSソフト所有本数

▶まあ、いい大人でもこんなモンだ。

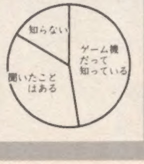


お姉さんの脱ぎ脱ぎ

2 女子高生 PS意識調査

知り合いの妹さんに某女子校のクラスメートに聞いてもらったところによると、大抵の女子高生は、PSがゲームマシンだと言うことはわかっているようだ。が、それ以上のことは知らない娘が多いらしい。男の兄弟がいると、『リッジ』『闘神伝』という単語が出てくるのだが、それ以外はTVCF止まり。まあ、PS知らなくてもブルセラ知ってれば生活には困らないしね……ってオイ(泣)。PSで女の子にモテたいのぉ。

知ってる？PS



▶世の中の厳しさを教えてくれる。

ライター質問箱

本誌プロライターが好きなPSソフトは？　朝から晩までゲーム漬け。もしかしたら棺桶に片足を突っ込んでもゲームをしていそうなヤツラが選ぶのはどんなソフトなのか？　プロとしての厳しい目は本誌ソフトレビューDeeperを見てもらうとして、ここではハートオブハート、真の気持ちを探ってみたい！

本誌プロライターにおススメのソフトは？本音にせまるクエスチョン

ウォルフ中村

ゲームライター歴??年の鋭いプロの目が、ゲームを論理的に解剖する。緻密な格闘、SPGが最も得意とするジャンル。

「鉄拳」「リッジ」「ぱずるだま」ってとこかなぁ。当たり前すぎて、つまんないかもしれんなぁ(笑)。最近は……さりげなく「パワプロ」「MYST」が動いてたりして。

TAKU

狙った的は外さない、かぶりモノ系ライター。特撮のレベルも高い。気に入ったゲームはバンバンヤリ込んでいくタイプ。

やはり、仕事と趣味、全てのあらゆる方向からやりこんだ『ぱずるだま』はハズせないですな。あと『ぐっすん』(笑)。『スペグリ』と……あまり評判の良くない『サイバー』もOKです。

サトチー

ギャルゲーの王様。いつも心にセーラームーンを育てている男。どこでこういう風に、道を踏み外しちゃったんだか。

「スーチーパイ」でしょう。やはり。「スペグリ」でPSを買ったんですが……最後らへんで弾切れになって詰まっちゃって以来さわってません。まあ「闘神伝」「鉄拳」も当然持ってます。

ほやへ田島

好きなゲームにランダム要素が含まれている、妙なライター。好みの方向性がバラバラなので、あまり頼りにならない？

左の人と同じに見られるのは何ですが私も「スーチーパイ」ですな。骨までしゃぶられました。あと『MYST』もかなりいいです。でも買ったけど1回しかやってないソフトが多くて…。

城イドム

STGのためだけに生きている、硬派バリバリ弾避けゲーマー。硬派らしく自らも体を鍛える兄貴なナイスガイ（トホホ）。

「雷電」「極パロ」はハズせないです。特に「雷電」はデキが抜群なんで、STG好きになら絶対おすすめでしょう。他には『ジャンピング』「リッジ」にもはまったかなぁ。

ホスト中川

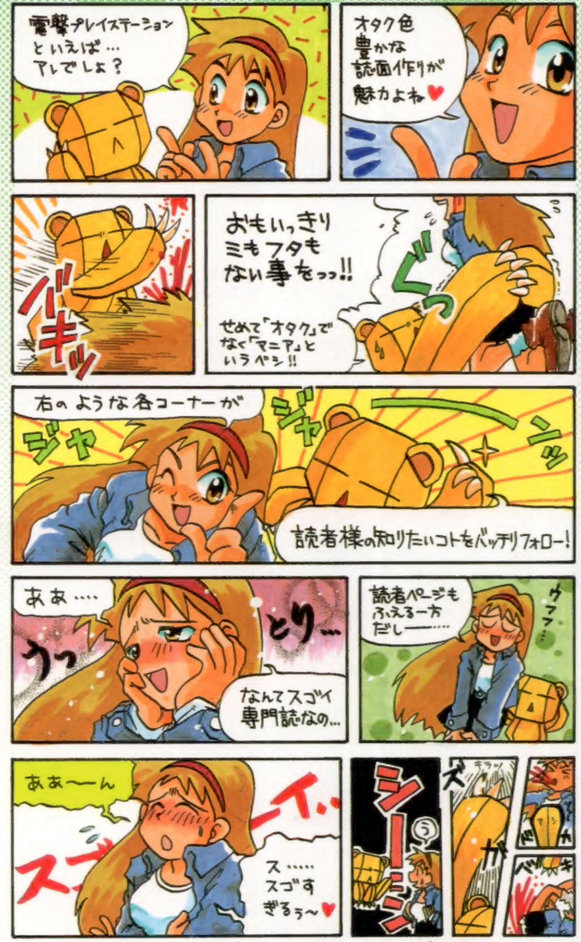
ヒマになると、いつの間にかコントローラを握る、天性のゲーマー。PS版「RPGツクール」に超期待している。

あ、私ですか。私はですね、最初は「クラクラ」「キングス」で正月を棒に振りましたから。ダメですか？　「リッジ」もヤリこみました。「ジャンピング」はちょっとカンタンでしたね。

さて、読者様には数少ない証拠を頼りに犯人を推理していただきたい！　見事殺人の理由と方法を的中させた人には超豪華賞品（仮）をプレゼントォ！　編集部の用意した犯人でなくても、しっかりした推理と裏付けがあれば特別賞があるかもしれませんぞ。あて先は、〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館5F　DPS犯人当てクイズ係まで！

電撃PlayStation はじめて物語

まんが・岩瀬さとみ



これがDPSの全てだ！ ダメスか？

■**巻頭**
PSユーザーのハートをガッチリキャッチな、ナイス特報を掲載。これで熱くなれ！

■**Soft Station**
発売直後のソフトを徹底攻略。大量ページをさくことで、単行本いらずの攻略法を構成。

■**Deeper**
鋭い目を持ったレビュアーがＰＳソフトをぶった斬る！ ソフト購入の目安に最適。

■**タイム&スコアアタック**
購入後のお楽しみはこのページで！ 全国の仲間と熱いバトルを繰り広げよう。勝ち残れる？

■**移植化計画**
PSに移植して欲しいソフトをバンバン紹介。読者ハガキでメーカーに直訴も。

■**Play Question**
本当にわからなかったらここを読もう！ 質問関係もバッチリ完璧なのさ！

■**はじめて物語**
わかりやすいゲーム攻略マンガ。はじめてでも安心！ 本当か？って聞かれると自信はないが。

■**ウラワザデータベース**
毎号、PSソフトのウラワザを完全収録。当然最新ワザも完全フォロー。まさに完璧。

■**電撃コラムス**
読み物だったらここにおまかせ。業界のことが１〜2000までわかってしまうのであ〜る。

■**PSの奴隷**
完全無敵超絶技巧ウルトラグレイト読者ページ。読者様のハガキだけが頼りの愛（笑）の企画。

■**GoGoRPG**
PS専門誌初のＲＰＧ特集ページ。電撃PSはRPGの味方なのです。ＲＰＧバンザイ！

■**メーカー質問箱**
本当のところはどうなのか？ メーカーさんの謎と真実を追い求める、マジなコーナー。

宣伝

電撃Play Stationは毎月30日発売です

ってなワケでお送りいたしてきました、電撃Play Question SPいかがでしたか？ これにこりず、今後とも電撃Play Stationをお願いするわけです。季節の変わりめ、カゼなどめしませんように、TVの前で釘付けになられるがよろしいかと。かしこ。

DENGEKI PLAY QUESTION

電撃プレイステーション8月号付録
電撃プレイクエスチョンSPECIAL

■発行人／佐藤辰男
■編集人／染谷恵司　■編集長／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
©Media Works 1995 PRINTED IN JAPAN